PlayStation
PAL
ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT TENNIS™
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
namco®
PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis™ & © 1996 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. A Namco Product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Players

Memory Card 1 block

Multi Tap Adaptable 1~4 Players

Analog Control Compatible

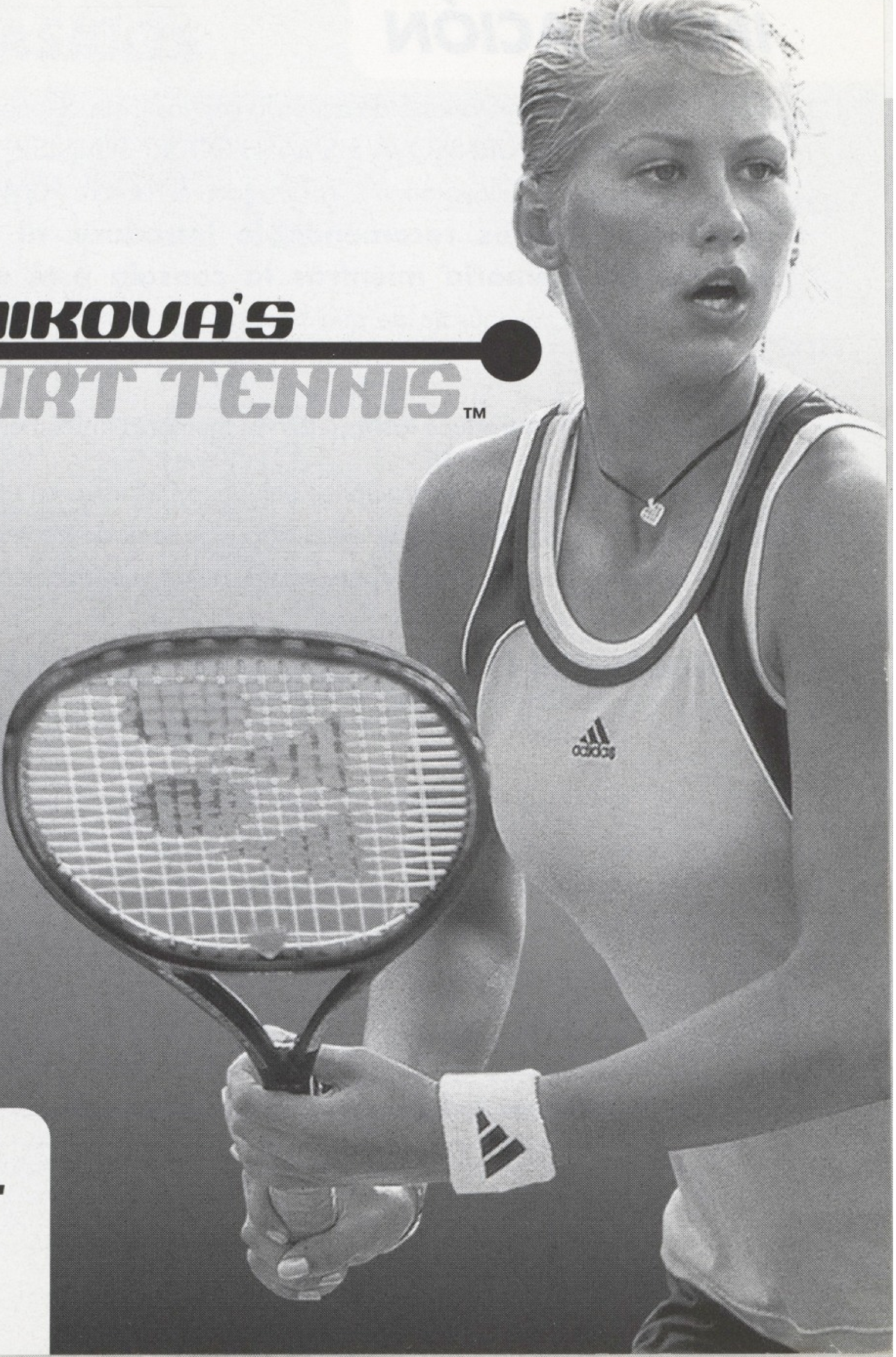
Vibration Function Compatible

Optional Controller SLEH-0004

DUAL SHOCK™

SCES-01833

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™



ESPAÑOL

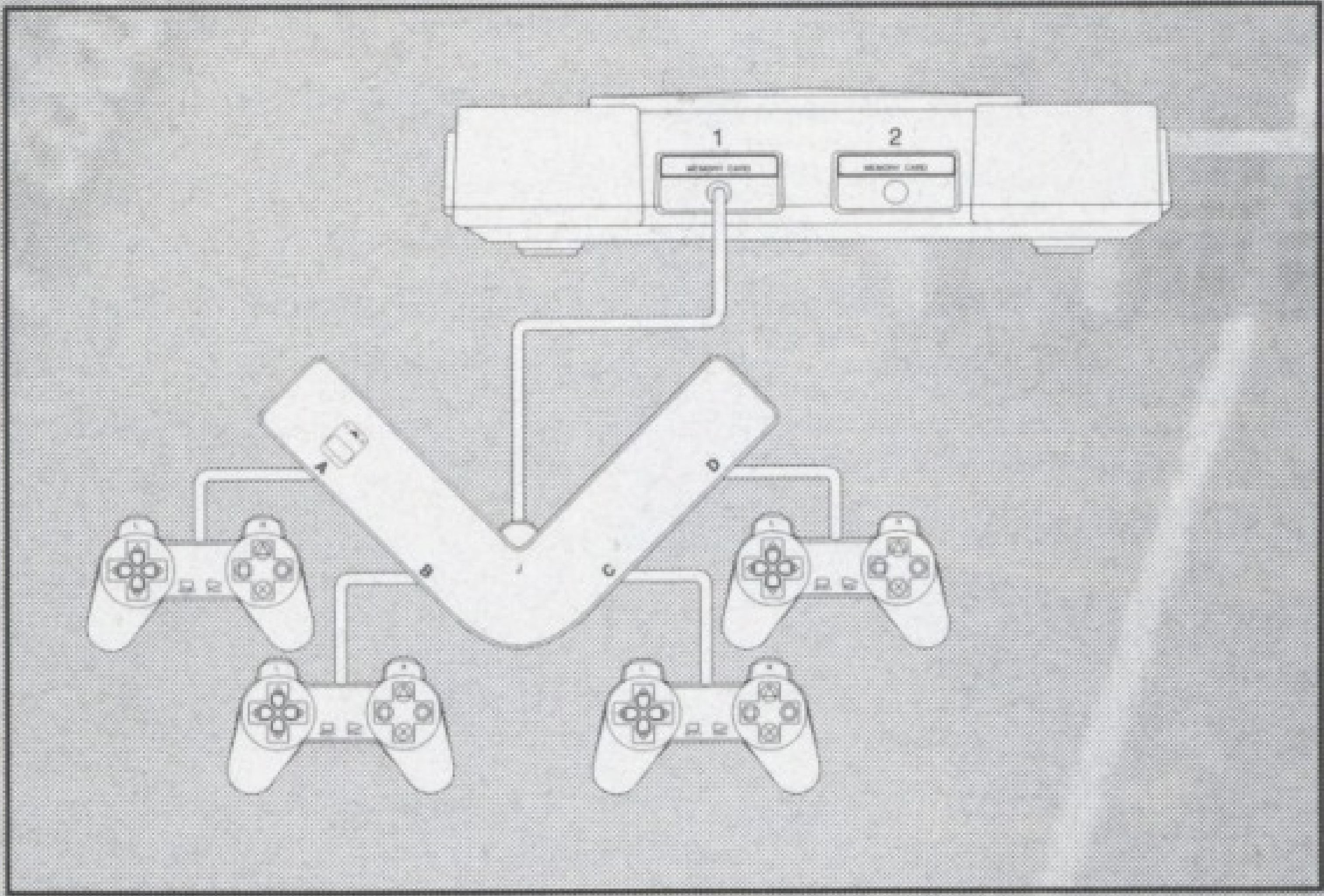
INSTALACIÓN

Instala la consola PlayStation® de acuerdo con las instrucciones del manual. Introduce el CD de ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ y cierra la cubierta del disco. Enciende la PlayStation® colocando el botón POWER (ENCENDIDO) en posición ON. **No es recomendable introducir ni retirar mandos o tarjetas de memoria mientras la consola esté encendida.** Antes de empezar a jugar, asegúrate de que hay, por lo menos, 1 bloque libre en la tarjeta de memoria.

ADVERTENCIA. Introduce las tarjetas de memoria únicamente en la ranura 1.

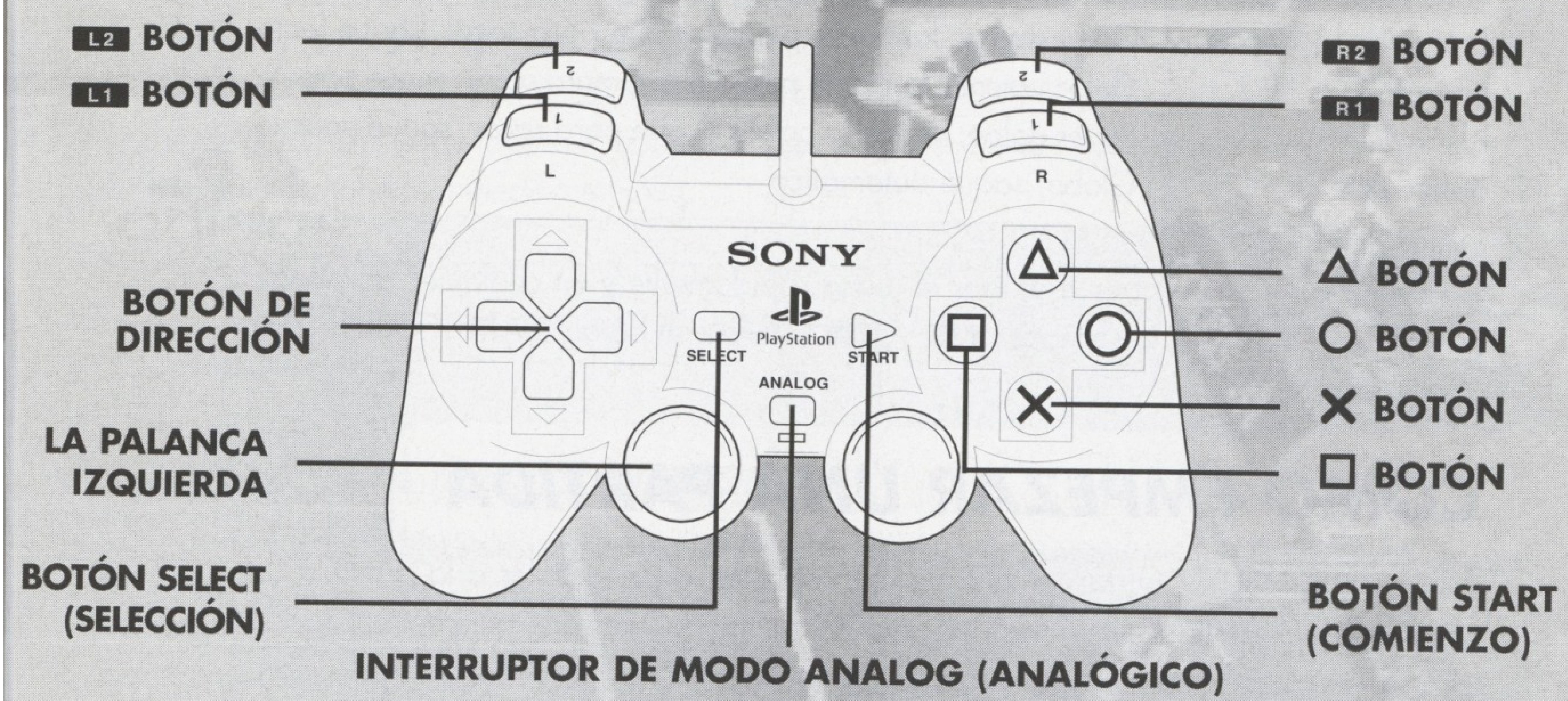
¡ATENCIÓN! Todas las ilustraciones del juego incluidas en este manual proceden de la versión en inglés. Algunas de ellas han sido tomadas antes de completar el juego y, por lo tanto, pueden diferir ligeramente de las que aparecen en la versión final.

INSTALACIÓN EN LA MODALIDAD PARA VARIOS JUGADORES



A ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ pueden jugar un total de cuatro personas. Cada jugador debe disponer de un mando. Para que puedan jugar 3 o más jugadores hace falta un adaptador Multi Tap. Asegúrate de introducir el Multi Tap en el puerto del mando 1, y un mando en el puerto del mando 1-A del Multi Tap. El resto de los mandos deberá introducirse por orden de numeración.

BOTONES BÁSICOS



Estos son los botones seleccionados por defecto. En el menú OPTIONS (OPCIONES) puedes elegir entre otras 3 configuraciones. Si estás utilizando un mando analógico (DUAL SHOCK™), puedes usar la palanca izquierda en lugar de los botones de dirección. En el menú OPTIONS también puedes activar o desactivar la función de vibración (consulta el apartado OPTIONS de este manual para más información).

BOTONES DEL MENÚ

Botones de dirección	Señalar o recorrer las opciones del menú
Botón ✕ / △	Confirmar selecciones
Botón ○ / □	Cancelar selecciones

BOTONES

Botones de dirección	Mover personajes; dirigir golpes
Botón ×	Golpe suave; lanzar la pelota al aire para sacar; saque lento
Botón ○	Golpe potente; lanzar la pelota al aire para sacar; saque potente
Botón □	Súper golpe; lanzar la pelota al aire para sacar; saque potente
Botón △	Globo; saque automático

Si lo deseas, puedes volver a ajustar el juego rápidamente y en cualquier momento, si mantienes pulsados los botones L1 y R1 y pulsas el botón START (COMIENZO) al mismo tiempo.

CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA

Pulsa el botón START en la pantalla de demostración para acceder a la pantalla de selección de modalidades de juego. Selecciona la modalidad que quieras, utilizando los botones de dirección ← y → y luego pulsa el botón × para confirmar la selección.

EXHIBITION (EXHIBICIÓN)

En esta modalidad puedes jugar un partido único, un juego rápido y sencillo. Elige de 1 a 4 jugadores.

TOURNAMENT (TORNEO)

En esta modalidad puedes participar en una serie de competiciones con el fin de ganar premios. Sólo para 1 jugador.

SMASH BLAST (SMASH EXPLOSIVO)

Esta modalidad especial está pensada para 2 ó 4 jugadores.

PRACTICE (PRÁCTICA)

Hay dos tipos de práctica: SHOT TRAINING (PRÁCTICA CON ENTRENADOR) o WARM-UP (CALENTAMIENTO)

OPTIONS (OPCIONES)

Selecciona esta opción para configurar el juego a tu gusto. Te recomendamos que comiences por aquí, ya que una vez que inicies un partido o un torneo, no podrás cambiar la configuración seleccionada.

OPTIONS (OPCIONES)

Este menú contiene opciones para el juego y la tarjeta de memoria. Utiliza el botón de dirección ↑ o ↓ para seleccionar una de las siguientes opciones: SAVE DATA (GRABAR DATOS), LOAD DATA (CARGAR DATOS) o GAME OPTIONS (OPCIONES DEL JUEGO); luego pulsa el botón ✕. Ten presente que la opción SAVE DATA no estará disponible inmediatamente.

¡ATENCIÓN! Utiliza esta modalidad antes de comenzar un nuevo partido, ya que los cambios realizados no podrán grabarse en la tarjeta de memoria una vez que empieces a jugar.

LOAD DATA (CARGAR DATOS)

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ incluye una función mediante la cual puedes cargar información de forma automática. Si tu tarjeta de memoria contiene una partida grabada anteriormente y se encuentra introducida en la ranura 1 de tu PlayStation, se cargará automáticamente cuando enciendas la consola. **No es recomendable introducir ni retirar tarjetas de memoria una vez que la consola esté encendida.** Antes de empezar a jugar, asegúrate de que hay por lo menos 1 bloque libre en misma.

CÓMO CARGAR UNA PARTIDA GRABADA:

Señala YES (SÍ) en la pantalla LOAD DATA (CARGAR DATOS), y luego pulsa el botón ✕. A continuación, tu información se cargará de forma automática. Para cancelar la selección sin cargar, elige NO.

CÓMO GRABAR UNA PARTIDA:

Señala YES en la pantalla SAVE DATA (GRABAR DATOS) y luego pulsa el botón ✕. Para cancelar la selección sin grabar, elige NO.

GAME OPTIONS (OPCIONES DEL JUEGO)

En esta modalidad puedes ajustar las siguientes opciones:

CONTROL (CONTROL)

Cada jugador puede elegir su configuración de controles favorita para los cuatro golpes básicos del juego: WEAK (SUAVE), STRONG (POTENTE), SUPER (SÚPER) y LOB (GLOBO). Los números corresponden a cada uno de los 4 jugadores. Utiliza los botones de dirección ← y → para colocar el número de tu jugador sobre la configuración que quieras.

BALL MARKER (INDICADOR DE LA BOLA)

Si esta opción está activada (ON), aparecerá un indicador en pantalla durante el partido, que te mostrará dónde botó la pelota.

SOUND (SONIDO)

Elige entre el modo STEREO (ESTÉREO) o MONO para los efectos de sonido y la música del juego.

BGM (MÚSICA DE FONDO)

Sirve para activar (ON) o desactivar (OFF) la música de fondo en el juego.

VIBRATION (VIBRACIÓN)

Con esta opción puedes activar (ON) o desactivar (OFF) la función de vibración del mando analógico (DUAL SHOCK).

AJUSTAR PANTALLA:

Mantén pulsado el botón △, a la vez que utilizas los botones de dirección, para ajustar la posición de la pantalla. Pulsa el botón □ para que la pantalla vuelva a sus parámetros originales.

MODALIDADES DE JUEGO: EXHIBITION

En esta modalidad puedes jugar un partido único. Selecciona la opción EXHIBITION en el menú principal para que aparezca la pantalla de selección de modalidades de juego. Elige la opción SINGLES (INDIVIDUALES) o DOUBLES (DOBLES) con los botones de dirección, y luego pulsa el botón ×.

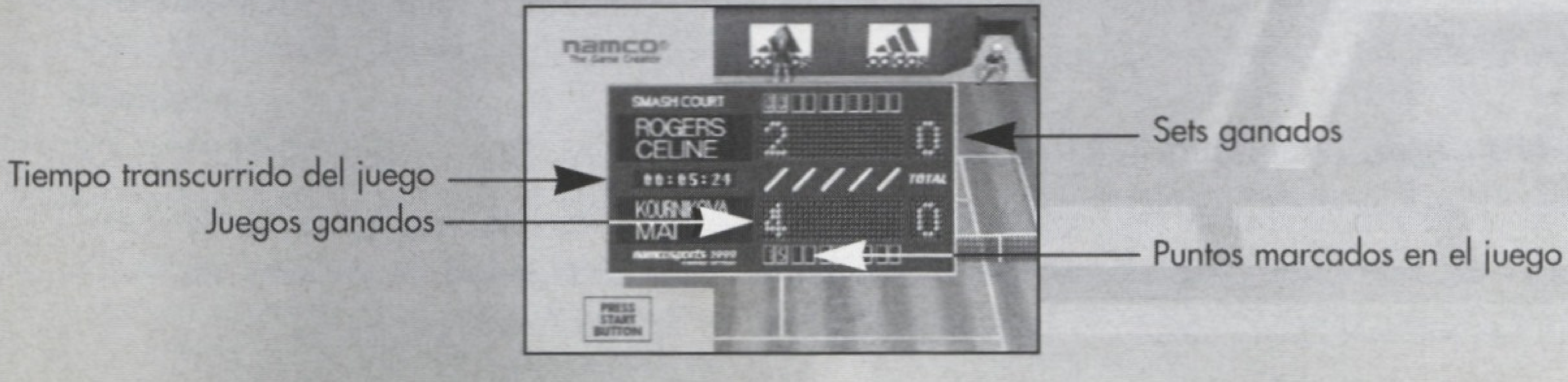
Pueden jugar hasta 4 jugadores al mismo tiempo.

CÓMO EMPEZAR UN PARTIDO DE EXHIBICIÓN:

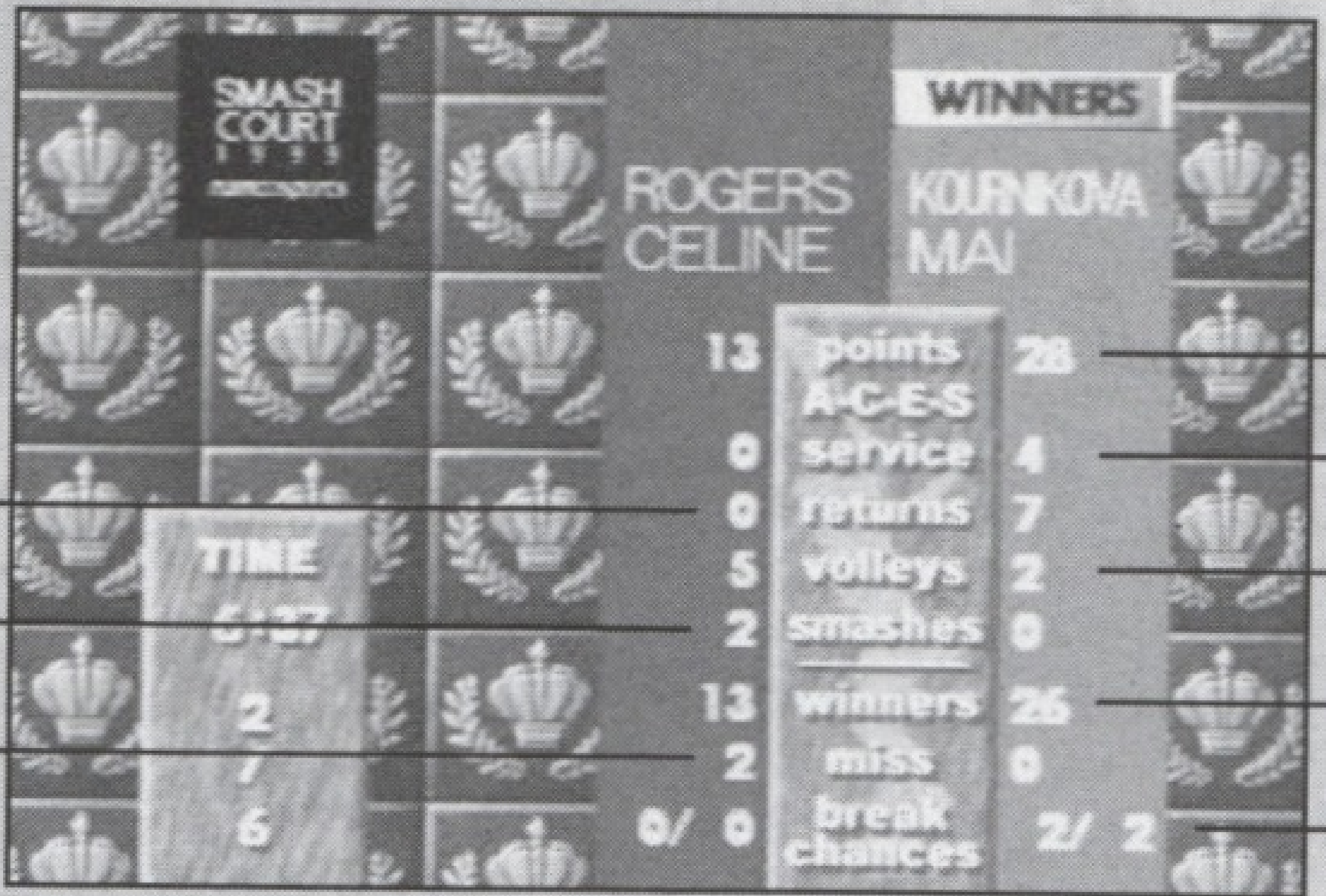
- Pulsa el botón de dirección ↑ o ↓ para seleccionar el tipo de partido. P# corresponde a tenista y COM al tenista controlado por el ordenador. Luego, pulsa el botón ×.
- Selecciona tu tenista. Utiliza los botones de dirección para señalar un tenista en la pantalla. Los hay de tres tipos: NET PLAY (DE RED), cuyo fuerte es el golpe de volea, ALL ROUND (ESTÁNDAR), que se caracteriza por un juego equilibrado de volea y fondo, y BASELINE (DE FONDO), que destaca por sus potentes tiros desde el fondo de la pista.
- Utiliza los botones de dirección ↑ y ↓ para seleccionar una pista. El tipo de superficie aparece en la parte inferior derecha de la pantalla. Las hay de tres tipos: LAWN (HIERBA), CLAY (TIERRA BATIDA) y HARD (CEMENTO).
- Selecciona el tiempo de duración del partido. Puedes elegir entre partidos de 1 SET, 3 SET (3 SETS) o 5 SET (5 SETS). El jugador que consiga ganar la mayoría de sets se proclamará vencedor.

MARCADOR

Pulsa el botón START durante un partido para acceder a la pantalla del marcador



PANTALLA DE RESULTADOS DEL PARTIDO



Pulsa el botón START para abandonar la pantalla y volver al menú principal.

MODALIDADES DE JUEGO: TOURNAMENT

En esta modalidad tienes que seleccionar un jugador y tratar de conseguir trofeos, con el fin de convertirte en el jugador número 1 del mundo. Puedes elegir entre jugar una serie de torneos amateur o una serie de torneos profesionales del Gran Slam. Utiliza los botones de dirección ↑ y ↓ para seleccionar un jugador, y pulsa el botón ✕ para confirmar tu selección.

STREET TOURNAMENT (TORNEO AMATEUR)

Este torneo consiste en una sencilla serie de partidos que van aumentando de dificultad progresivamente, lo que resulta especialmente útil para los recién llegados al circuito de competición. Juega en esta modalidad para mejorar tu clasificación antes de pasar al circuito profesional. Y recuerda que puedes ser un gran experto de.

GRAND SLAM (TORNEO GRAN SLAM)

Esta es una serie más compleja donde pueden jugarse partidos que van aumentando también de dificultad progresivamente. Participa en esta modalidad si ya eres un jugador experto o has conseguido completar la serie del Torneo Amateur.

RECORDS (RÉCORDS)

En la pantalla de clasificación puedes seguir tu posición actual en el juego. Una vez que alcances una determinada posición, te convertirás en un cabeza de serie, lo que te permitirá saltarte la primera ronda, y jugar como todo un experto.

EQUIPMENT (EXTRAS)

En la mayoría de las competiciones en las que participes, podrás obtener premios, bonificaciones o personajes. Usa esta pantalla para seleccionar y asignar los artículos que hayas ganado a cualquier personaje, y utilizarlos en un partido de EXHIBITION o de SMASH BLAST. Una vez que hayas asignado el artículo al personaje, abandona la modalidad de torneo y mantén pulsado el botón START, a la vez que seleccionas el mismo personaje en la modalidad EXHIBITION o SMASH BLAST. (*Nota:* los artículos pueden usarse para dos jugadores en un partido de individuales, pero no en un partido de dobles.)

EXIT (SALIR)

Selecciona esta opción para salir y volver a la pantalla del menú principal.

SELECCIÓN DE PISTA

Utiliza el botón de dirección ↑ o ↓ para seleccionar una pista y señala la opción No. OF SETS (NÚMERO DE SETS) para elegir entre partidos de 1, 3 ó 5 sets.

SELECCIÓN DE CATEGORÍA DE PARTIDO

La categoría del torneo seleccionado depende del tipo de jugador o jugadores que elijas:

Categoría de partido:	Jugador:	Tipo de torneo:
SINGLES (INDIVIDUALES)	MASCULINO	INDIVIDUAL MASCULINO
SINGLES	FEMENINO	INDIVIDUAL FEMENINO
DOUBLES (DOBLES)	MASCULINO	DOBLES MASCULINO
DOUBLES	FEMENINO	DOBLES FEMENINO
DOUBLES	MASCULINO Y FEMENINO	DOBLES MIXTO

TABLA DE PARTIDOS PROGRAMADOS EN EL TORNEO

Al principio de cada partido podrás ver una tabla con los partidos organizados del torneo, dónde se indicará el jugador siguiente con el que tendrás que competir. Utiliza los botones de dirección para señalar la opción PLAY MATCH (JUGAR PARTIDO) o QUIT TOURNAMENT (ABANDONAR TORNEO), y luego pulsa el botón ✕. El procedimiento a seguir en cada uno de estos partidos es el mismo que el utilizado en los partidos de individuales de la modalidad EXHIBICIÓN.

MODALIDADES DE JUEGO: SMASH BLAST

Esta es una modalidad especial en la que participan de 2 a 4 jugadores. Cada jugador puede seleccionar hasta un total de 5 personajes para su equipo. Después de elegirlos, configura el partido de la misma forma que en la modalidad de exhibición. Una vez que hayas terminado, el partido dará comienzo.

El objetivo aquí es pelotear con tu oponente, con la intención de eliminar a todos sus personajes. Cuando realices un saque correcto de la bola-bomba, ésta quedará activada. Si fallas un resto y la pelota bota dos veces, explotará. Por cada resto errado, el alcance de la explosión irá aumentando, por lo que será más fácil que alcance a tus jugadores. La pelota estalla también si el cronómetro de la pantalla llega a cero; de modo que es importante que no lo pierdas de vista, ya que la velocidad a la que transcurre puede variar considerablemente de un partido a otro. El jugador que sea lanzado en una explosión será eliminado. El primer equipo de jugadores que logre derribar a todos los demás se proclamará vencedor.

¡ATENCIÓN! La jugadora Anna Kournikova no puede ser seleccionada en la modalidad SMASH BLAST.

MODALIDADES DE JUEGO: PRACTICE

Elige un jugador con los botones de dirección y pulsa el botón ✕ para confirmar tu selección. Luego, utiliza los botones de dirección para elegir entre SHOT TRAINING o un simple WARM-UP, y pulsa el botón ✕ de nuevo para comenzar a jugar.

SHOT TRAINING

Aquí tendrás todo un entrenador personal a tu disposición. Su tarea consiste en lanzarte el tipo de golpe que tú le indiques. Continúa practicando hasta que quedes satisfecho con tu nivel de juego. Utiliza los botones de dirección para seleccionar opciones, y luego pulsa el botón ×.

- Selecciona el SHOT TYPE (TIPO DE GOLPE): Puedes elegir entre 8 tipos distintos con los que practicar el servicio y el resto.
- A continuación, coloca al entrenador. Cuando vayas a practicar un saque, potente o suave, utiliza los botones de dirección ↑ e ↓ a fin de cambiar la posición de saque del entrenador. Puedes elegir entre el área superior derecha, inferior derecha, superior izquierda o inferior izquierda. (*Nota:* pulsa el botón SELECT (SELECCIÓN) cuando te encuentres en la modalidad SERVICE TRAINING (PRÁCTICA DEL SAQUE) si quieres cambiar tu posición para sacar).
- Selecciona el lugar donde quieres que caiga la pelota lanzada por el entrenador. Para elegir la opción RANDOM (AL AZAR), pulsa el botón START. (*Nota:* estas opciones no están disponibles en la modalidad SERVICE TRAINING, o cuando estás recibiendo golpes lanzados por el entrenador). Luego, pulsa el botón ×.
- Finalmente, coloca tu objetivo de la bola tras el resto (*Nota:* esta opción no se encuentra disponible en la modalidad SERVICE TRAINING). Cuando lo hayas hecho, la sesión de práctica dará comienzo. Golpea la bola lanzada por el entrenador, apuntando hacia el objetivo seleccionado.
- Tras golpear 30 bolas, aparecerá una pantalla de resultados. Selecciona CONTINUE SHOT TRAINING (CONTINUAR PRÁCTICA CON ENTRENADOR) si quieres repetir esta opción. Selecciona RETURN TO TRAINING MENU (VOLVER AL MENÚ DE PRÁCTICA) si prefieres elegir otra modalidad de práctica, o EXIT TRAINING MODE (ABANDONAR MODALIDAD DE PRÁCTICA) para volver al menú principal.

MENÚ DE PAUSA

Cuando te encuentres jugando en esta modalidad, pulsa el botón START para acceder al menú de pausa y utiliza el botón de dirección ↑ o ↓ para seleccionar una de las opciones siguientes:

CONTINUE SHOT TRAINING RETURN TO TRAINING MENU

WARM-UP (CALENTAMIENTO)

En esta modalidad puedes familiarizarte con los botones del juego. El objetivo aquí es golpear la pelota contra una pared. Al hacerlo, la pared retrocederá, dejando al descubierto poco a poco una serie de imágenes en el suelo. Si fallas 3 bolas, podrás seleccionar YES (SÍ) para CONTINUAR (CONTINUE) practicando, o NO para volver al menú principal.

Pulsa el botón START para detener el juego y acceder al menú de pausa. Selecciona YES (SÍ) para CONTINUAR (CONTINUE), o NO para volver al menú principal.

CÓMO JUGAR

Todo jugador de tenis que se precie debe dominar a la perfección técnicas básicas del juego. Aquí puedes comenzar por el servicio y los golpes, considerados como dos de las habilidades fundamentales en el deporte del tenis. Además, una vez que te familiarices con las tácticas elementales, podrás hacer gala de un tenis de calidad.

SERVICIO

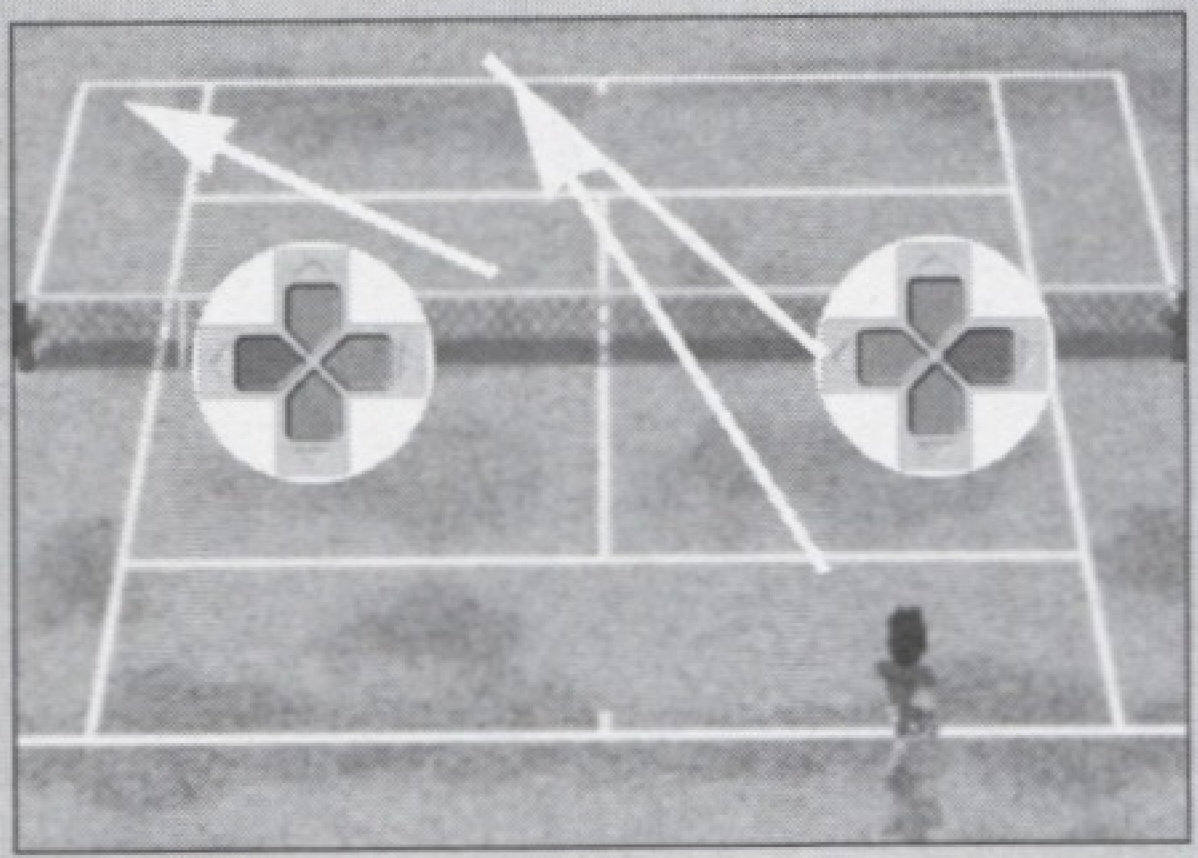
Antes de servir, utiliza los botones de dirección ← y → para colocar al jugador en la línea de fondo.

Para lanzar la bola al aire, pulsa los botones ○ , ✕ o □ .

Cuando la bola esté en el aire, pulsa los botones ○, × o □ una vez que juzgues que es el momento oportuno de lanzar el saque. Es importante que calcules bien cuándo tienes que pulsar el botón por segunda vez. Si lo pulsas demasiado pronto, fallarás al tratar de golpear la bola, mientras que si lo haces demasiado tarde, la pelota acabará en la red. Y no queremos que eso ocurra ¿verdad? De modo que acuérdate del dicho: la práctica hace al maestro.

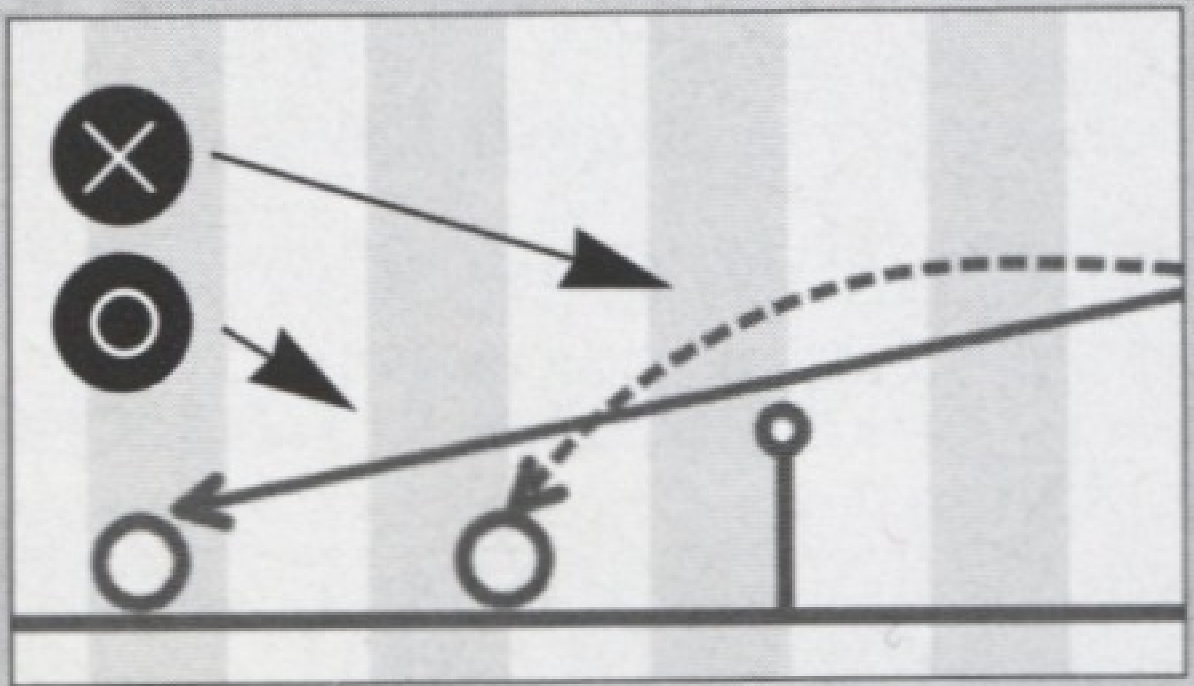
Si no quieres complicarte la vida, utiliza el botón △ para realizar un saque automático. La ventaja de utilizar este tipo de saque es que la bola siempre caerá en el cuadro de saque, y para ello sólo tienes que pulsar un botón. Esta opción es idónea para los principiantes que quieren pasar directamente al juego de acción.

CONSEJO: Cómo dirigir el servicio



Cuando estés realizando un servicio, pulsa el botón de dirección ← o → mientras la bola se encuentra en el aire para controlar la dirección del mismo. Cuanto más tiempo pulses el botón de dirección, más marcado será el ángulo que dibuje el saque. Además, si golpeas la bola cuando ésta se encuentre a bastante altura, cubrirá una gran distancia en la pista, mientras que si lo haces cuando esté a poca altura, la bola caerá al suelo.

CONSEJO: Servicios potentes y lentos



Tras lanzar la pelota al aire, puedes realizar un saque potente, golpeando la bola fuertemente con el botón ○; o un servicio lento pulsando el botón ×. Si fallas el primer servicio, es mejor que no te arriesgues y utilices el botón × para sacar con más precisión la próxima vez, o uses el botón △ para realizar un saque automático.

GOLPES

CONSEJO: La fuerza del golpe depende en gran medida del botón que pulses

Botón ○ = Golpe potente ●●●● Este será tu golpe principal en el juego. Ten cuidado, sin embargo, porque es muy fácil enviar la bola fuera de la pista o hacia la red.
Botón ✕ = Golpe suave ●●●● Es un golpe lento. Sencillo de devolver para el contrario, pero al mismo tiempo, fácil de controlar y mantener en juego.
Botón □ = Súper golpe ●●●● Este golpe es extremadamente potente; aunque dado que tarda un poco en cargarse, te hará falta bastante práctica para calcular el momento preciso en el que debes pulsar el botón. Dada la magnitud de este golpe, al jugador le llevará cierto tiempo recuperar su posición original.

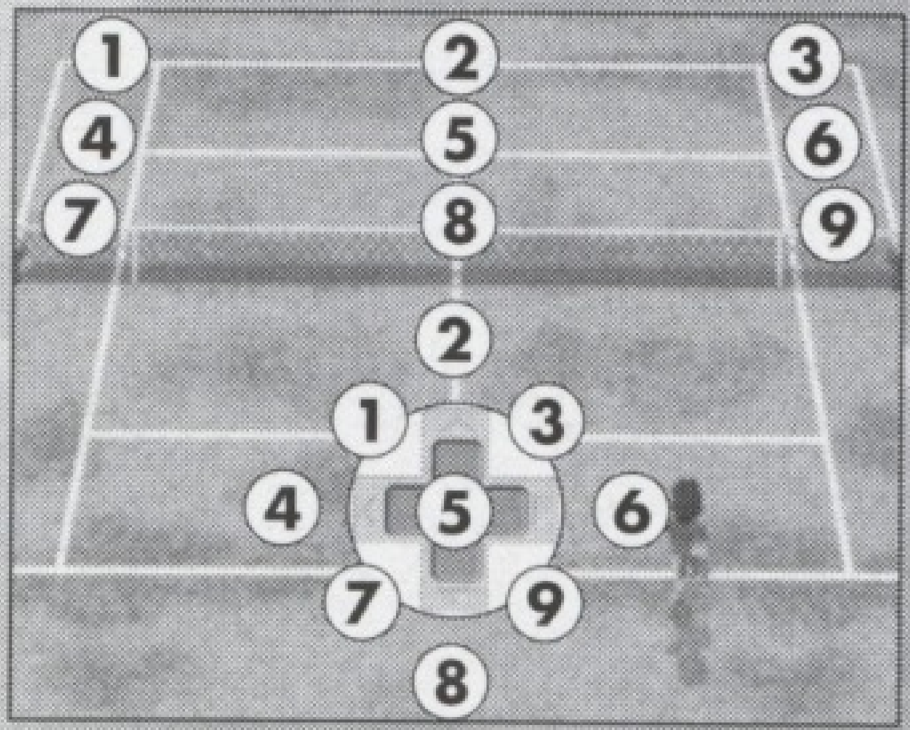
Trata de distraer al oponente utilizando una combinación de golpes potentes y suaves.

CONSEJO: El juego de piernas depende en gran parte del jugador que selecciones

Utiliza los botones de dirección para mover a tu jugador por la pista. Cada jugador se desplaza a una velocidad distinta. Algunos pueden moverse rápidamente de un lado a otro de la pista, mientras que otros son más rápidos a la hora de hacerlo desde delante hacia atrás. Es importante que hagas un buen uso de las habilidades de tu jugador para poder ganar.

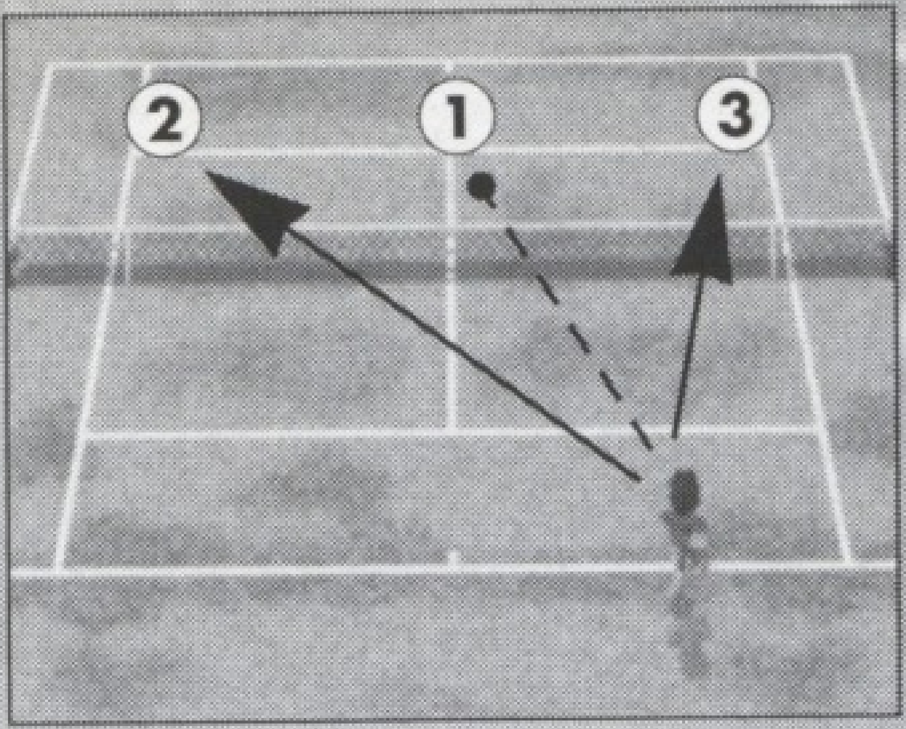
Para mover al jugador rápidamente desde delante hacia atrás o viceversa, pulsa rápidamente el botón ↑ o ↓ dos veces.

CONSEJO: Cómo dirigir la trayectoria de los golpes



Puedes dirigir la trayectoria de un golpe pulsando los botones de dirección, al igual que en el servicio. Ten presente que el momento en el que efectúes el golpe del resto influirá en la trayectoria del golpe.

The direction pressed will roughly relate to the area numbered on the court. The situation will be reversed when playing from the opposite end.

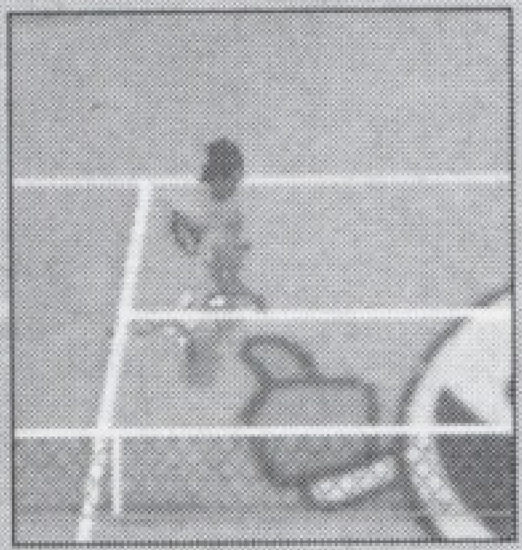


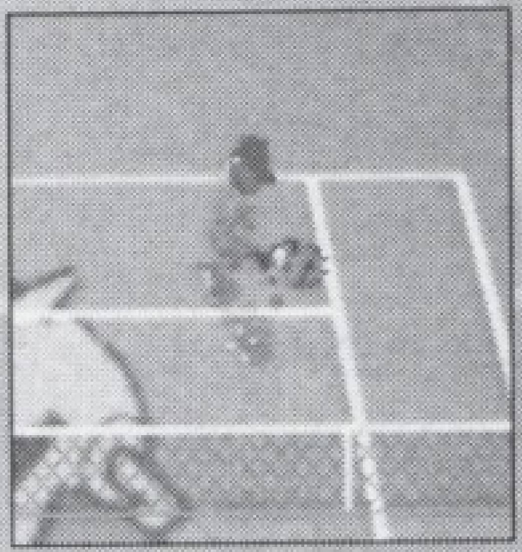
Cuando realices un resto, el momento en el que realices el golpe influirá en la trayectoria de la bola. 1. Si golpeas la bola de forma natural. 2. Si la golpeas demasiado pronto. 3. O si la golpeas demasiado tarde.

ACCIÓN DE LOS JUGADORES

Los jugadores pueden realizar muchos tipos de acciones de acuerdo con su posición, sus características o la distancia a la que se encuentren de la pelota.

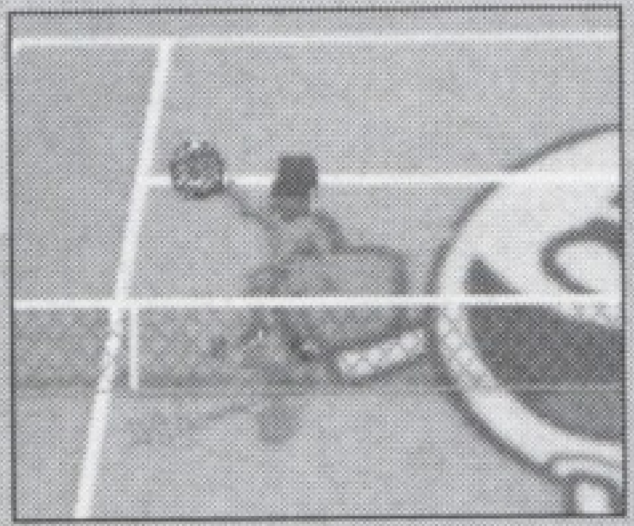
GOLPE DE DERECHA Y REVÉS





Si el jugador es diestro, cuando se encuentre en el lado derecho de la pista realizará un golpe de derecha, mientras que si se encuentra en el lado izquierdo, realizará un golpe de revés; y viceversa si se trata de un jugador zurdo. Para los golpes de derecha y del revés se requiere el mismo tipo de control, pero la trayectoria del golpe variará según el tipo de golpe que utilice el jugador. Las características de cada pelota pueden variar dependiendo del jugador que se seleccione.

VOLEA



Se pone normalmente en práctica cuando el jugador se encuentra junto a la red. Si pulsas el botón en el momento oportuno, tu jugador devolverá la bola antes de que ésta toque el suelo.

VOLEA EN PICADO

Algunos jugadores se lanzarán en picado para devolver una bola difícil, o si se encuentran cerca de la red. Hay jugadores que realizan esta acción de forma automática, mientras que otros necesitan que se les motive, es decir, con controles manuales.

Cómo realizar una volea en picado manualmente:

pulsa el botón de dirección correspondiente (siguiendo el sentido de la bola) junto con el botón ○ o el botón ✕ dos veces. Asegúrate de que pulsas el botón de dirección en el sentido en el que se aproxima la bola, ya que de lo contrario el jugador se lanzará en picado en dirección opuesta.

SMASH

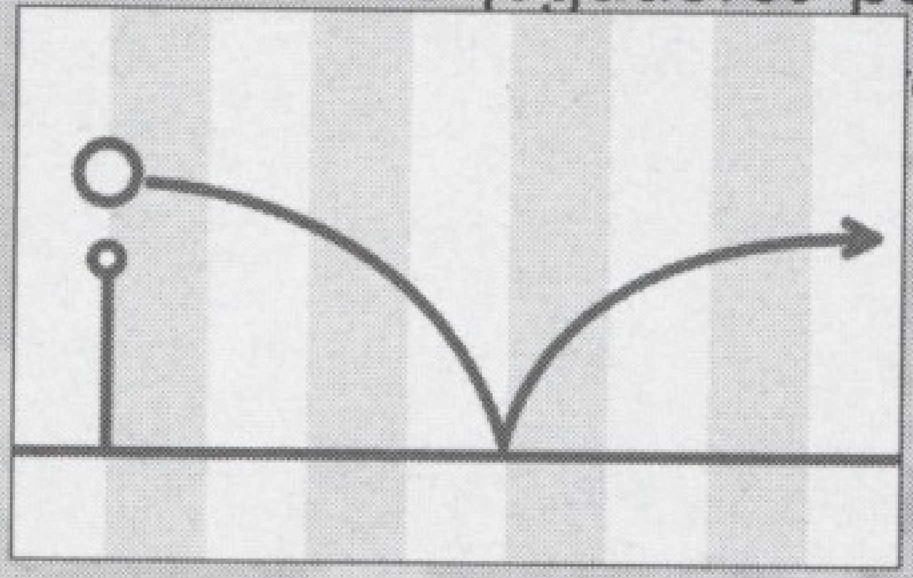
Para realizar un smash, el jugador debe encontrarse directamente debajo de una bola alta (*Nota:* no puedes realizar un smash de revés).

GOLPE HACIA ATRÁS

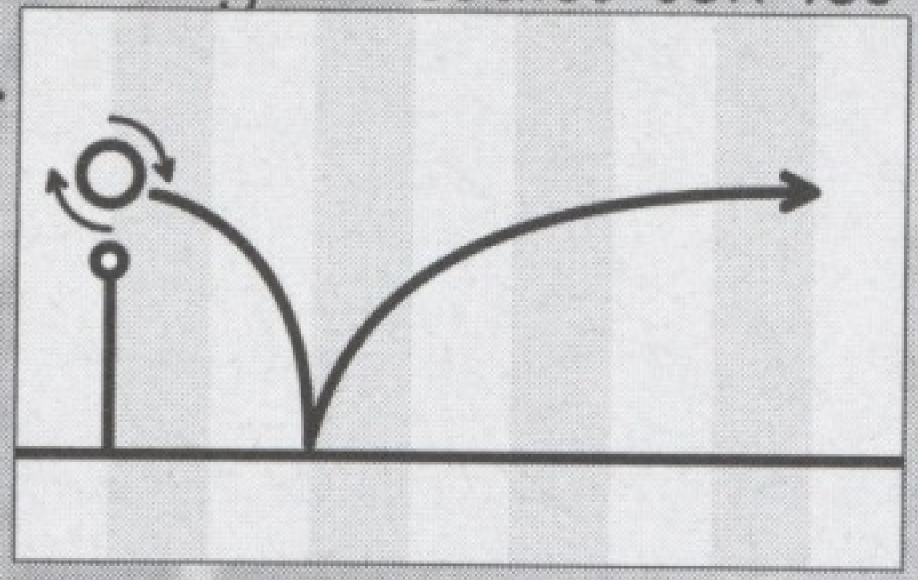
Si el jugador golpea la bola cuando está retrocediendo, realizará un golpe hacia atrás.

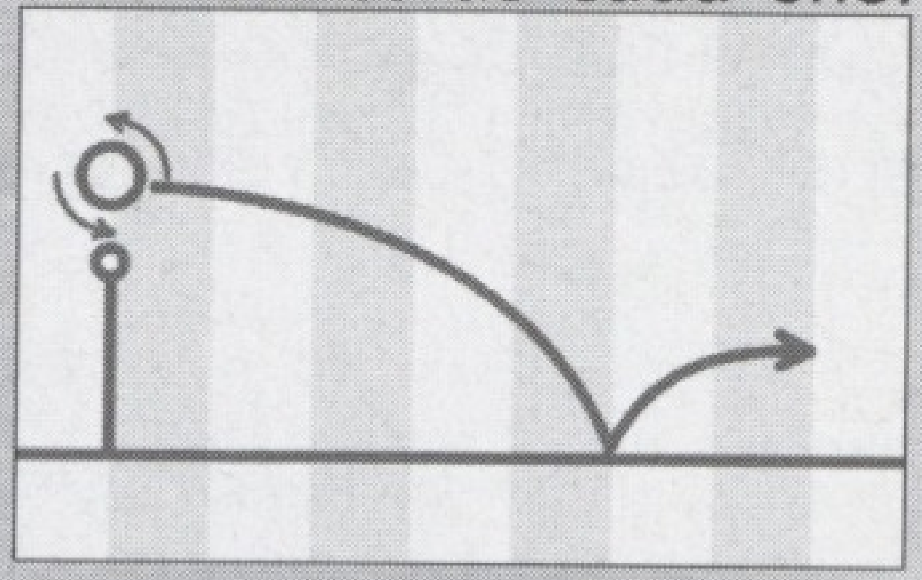
TIPOS DE GOLPES

Puedes influir en la velocidad que tome la bola pulsando distintos botones, pero el tipo de pelota que devuelve un jugador dependerá en gran medida del jugador que estés utilizando, y de si estás realizando un golpe de derecha o de revés. Prueba a jugar con distintos jugadores para averiguar cuáles son los puntos fuertes de cada uno.



ás.





GOLPE PLANO

Con este golpe la bola no gira, sino que se desplaza a gran velocidad y cae de forma natural.

GOLPE LIFTADO

Aquí la bola gira hacia delante. Cae rápidamente y bota a gran altura.

GOLPE CON EFECTO

La bola gira hacia atrás. Cae lentamente y bota a poca altura.

LOS JUGADORES

Experimenta con distintos jugadores para ver cuál de ellos se adapta mejor a tu estilo de juego.

ICONOS

VOLEA EN PICADO

AUTOMÁTICA: el jugador realizará automáticamente una volea en picado para tratar de golpear una bola de difícil alcance. Pulsa el botón × o el ○ una sola vez.

SÍ: volea en picado manual. Pulsa el botón × o el ○ dos veces para lanzarte en picado.

NO: no se puede realizar una volea en picado.

GOLPE PLANO / LIFTADO / CON EFECTO (P/L/E)

SÍ: control manual del golpe.

NO: los golpes disponibles han sido establecidos por defecto.

JUGADORAS:

DAVIES

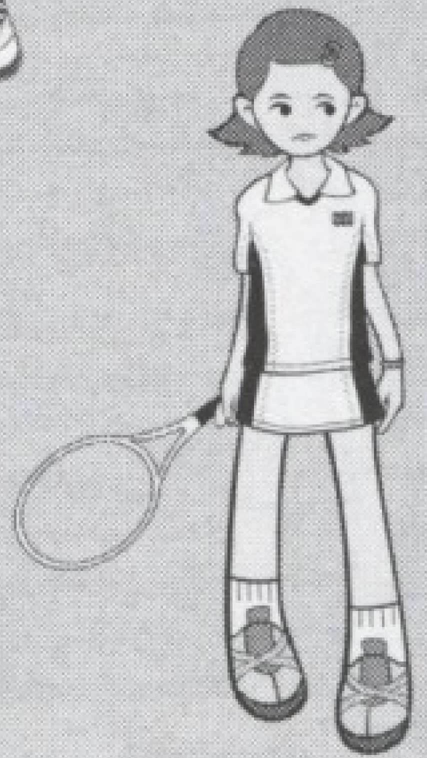
Diestra.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

KOURNIKOVA

Diestra.
Volea en picado: NO
P/L/E: SÍ

SUMMERS

Diestra.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO



CELINE

Diestra.
Volea en picado: AUTOMÁTICA
P/L/E: NO

TAYLOR

Diestra.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

MAY

Zurda.
Volea en picado: NO
P/L/E: SÍ

MAI

Diestra.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

ALYSSA

Diestra.
Volea en picado: AUTOMÁTICA
P/L/E: SÍ

JASMINE

Diestra.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

JORDAN

Diestra.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

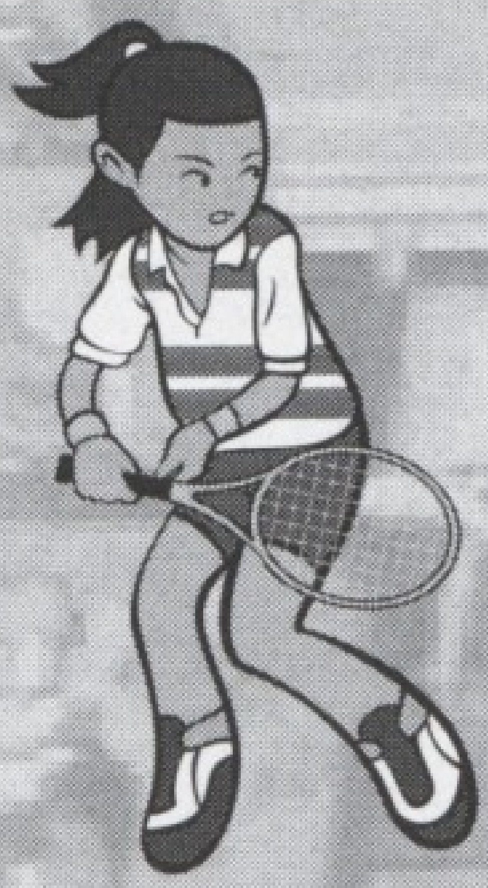
VIKI

Diestra.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

AKIKO

Diestra.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

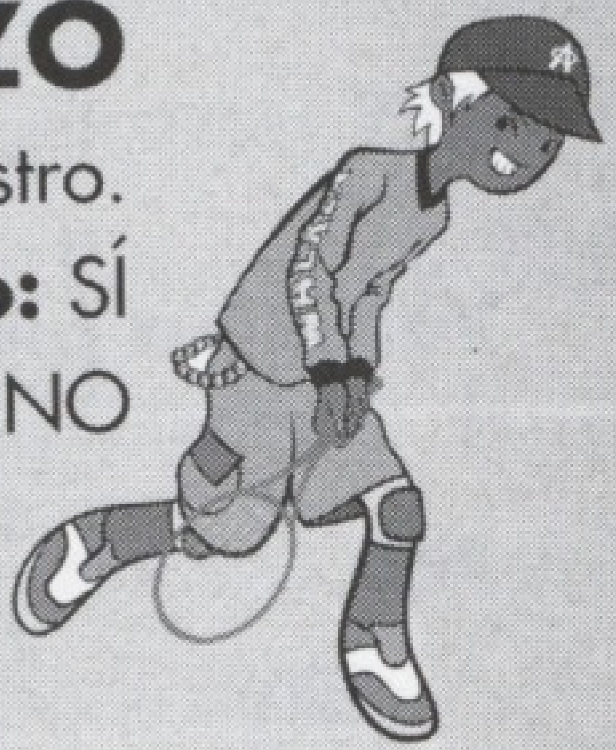
JUGADORES:



ROGERS

Diestro.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

RENZO

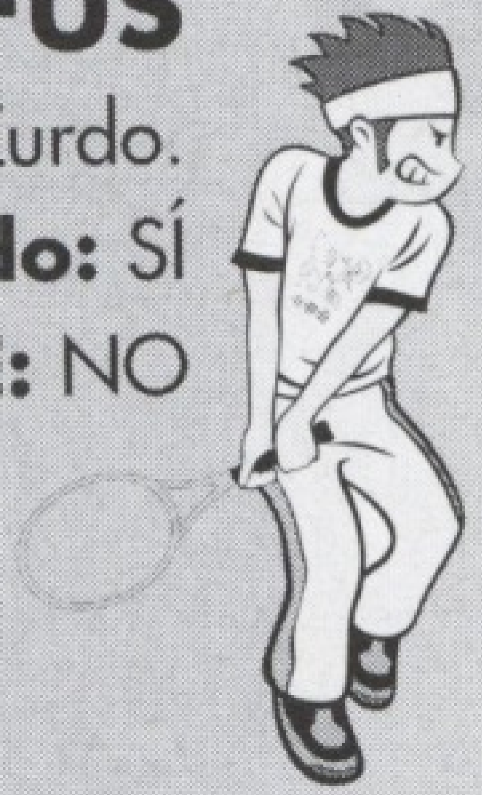


Diestro.
Volea en picado: SÍ
P/L/E: NO

CHAN

Diestro.
Volea en picado: NO
P/L/E: SÍ

RUFUS



Zurdo.
Volea en picado: SÍ
P/L/E: NO

GOODMAN

Diestro.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

DESOUSA

Zurdo.
Volea en picado: NO
P/L/E: NO

PETERS

Diestro.

Volea en picado: NO

P/L/E: NO

MICHAELS

Diestro.

Volea en picado: NO

P/L/E: NO

LINN

Diestro.

Volea en picado: NO

P/L/E: NO

DANN

Zurdo.

Volea en picado: NO

P/L/E: NO

PIERCE

Zurdo.

Volea en picado: NO

P/L/E: NO

DIAZ

Diestro.

Volea en picado: NO

P/L/E: NO

CONSEJO: el control automático o manual de golpes depende del jugador que selecciones.

Los jugadores con control manual pueden realizar distintos golpes mediante botones especiales; mientras que para los jugadores con control automático, los tipos de golpe que pueden realizar ya están establecidos automáticamente. Experimenta con distintos jugadores para averiguar cuáles tienen control automático o manual.

Si utilizas un jugador con control manual, la acción será mucho más real.

BOTONES MANUALES

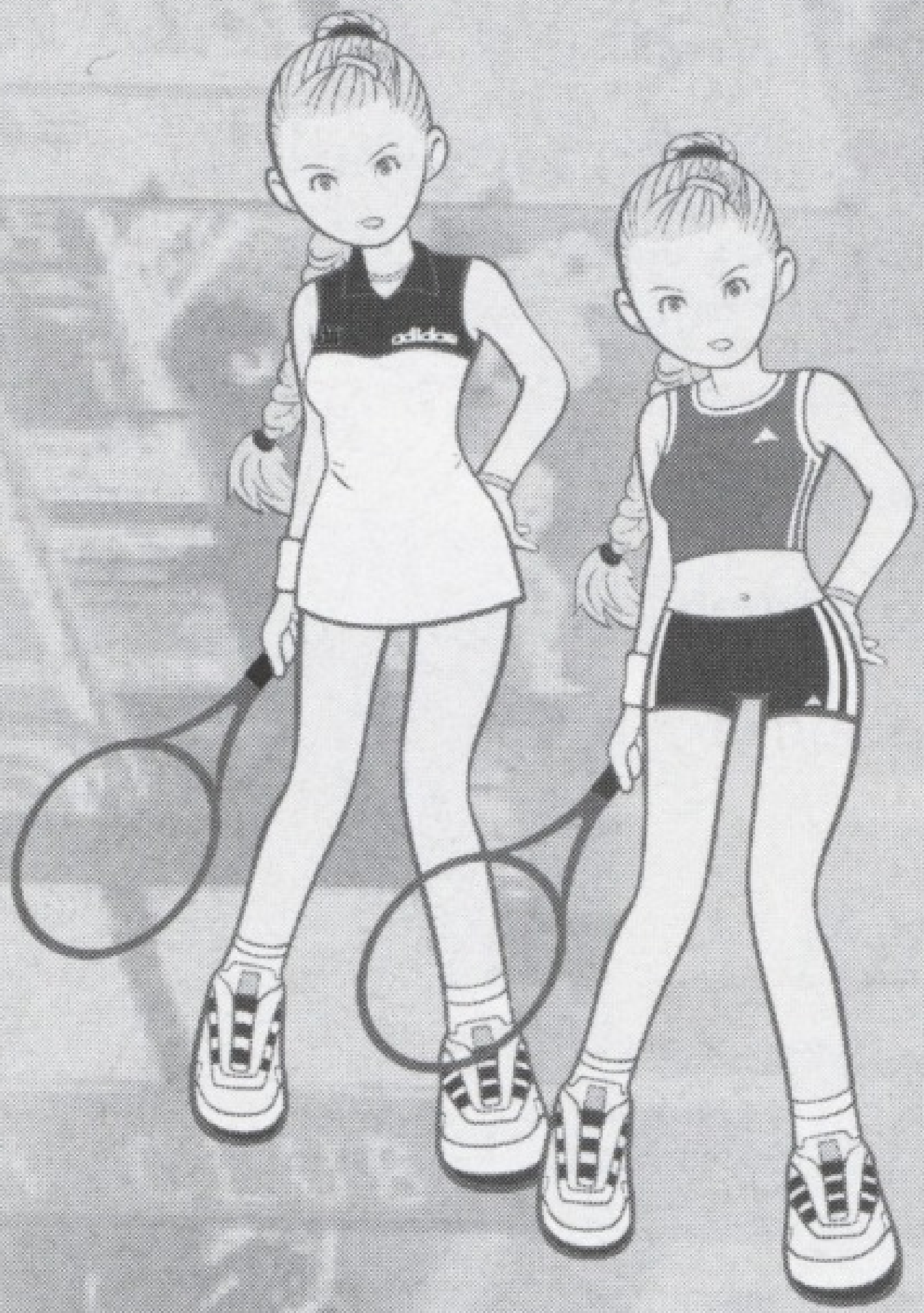
Golpe liftado:	Botones R1 + ○ (Golpe potente)
Golpe plano:	Botón ○ (Golpe potente) = Golpe plano potente
	Botones ✕ (Golpe suave) = Golpe plano suave
Golpe con efecto:	Botones R1 + ✕ (Golpe suave)
Globo:	Botón △

Consejo:

Puedes conseguir nuevos personajes o nuevas versiones de la jugadora rusa con diferentes habilidades. Cuando obtengas un nuevo personaje, pulsa los botones L2 y R2 a la vez en la pantalla de selección de personajes, para que aparezca.

PERFIL DE ANNA KOURNIKOVA

HÖJDPUNKTER I KARRIÄREN



Fecha de nacimiento:	7 juni 1981
Lugar de nacimiento:	Moscú, Rusia
Residencia:	Florida, EE.UU.
Altura:	1,72
Peso:	56 kg
Estatus:	Profesional (desde octubre de 1995)

1995-1999

- Campeona del mundo en la categoría Junior, a la edad de 14 años, en 1995
- Jugadora revelación en el Tour Corel del circuito profesional femenino (WTA), en 1996
- Llegó hasta la decimosexta ronda, al debutar en el torneo del circuito del Gran Slam (Open de Estados Unidos de 1996)
- Alcanzó las semifinales de Wimbledon al participar por primera vez en el torneo en 1997
- Den första spelaren i modern tid att i en enda turnering besegra fyra av de tio bästa spelarna i rad (1998 Lipton Championships)

- Första WTA Tour-titel: Vann dubbeltiteln tillsammans med Monica Seles i 1998 Toyota Princess Cup (Tokyo)
- Första Grand Slam-titel: Vann dubbeltiteln tillsammans med Martina Hingis i 1999 Australian Open
- Singelvinster över Martina Hingis, Steffi Graf, Lindsay Davenport, Monica Seles, Arantxa Sanchez Vicario och Conchita Martinez

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

No fim do manual encontrará os números de telefone do Servico de Atendimento ao Cliente (Customer Service No.) e da Assistência Directa Video-jogos POWERLINE.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis™ & © 1996 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. A Namco Product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Players | Memory Card 1 block | Multi Tap Adaptable 1~4 Players | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

Optional Controller SLEH-0004 | DUAL SHOCK

SCES-01833

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™

PORTUGÊSE

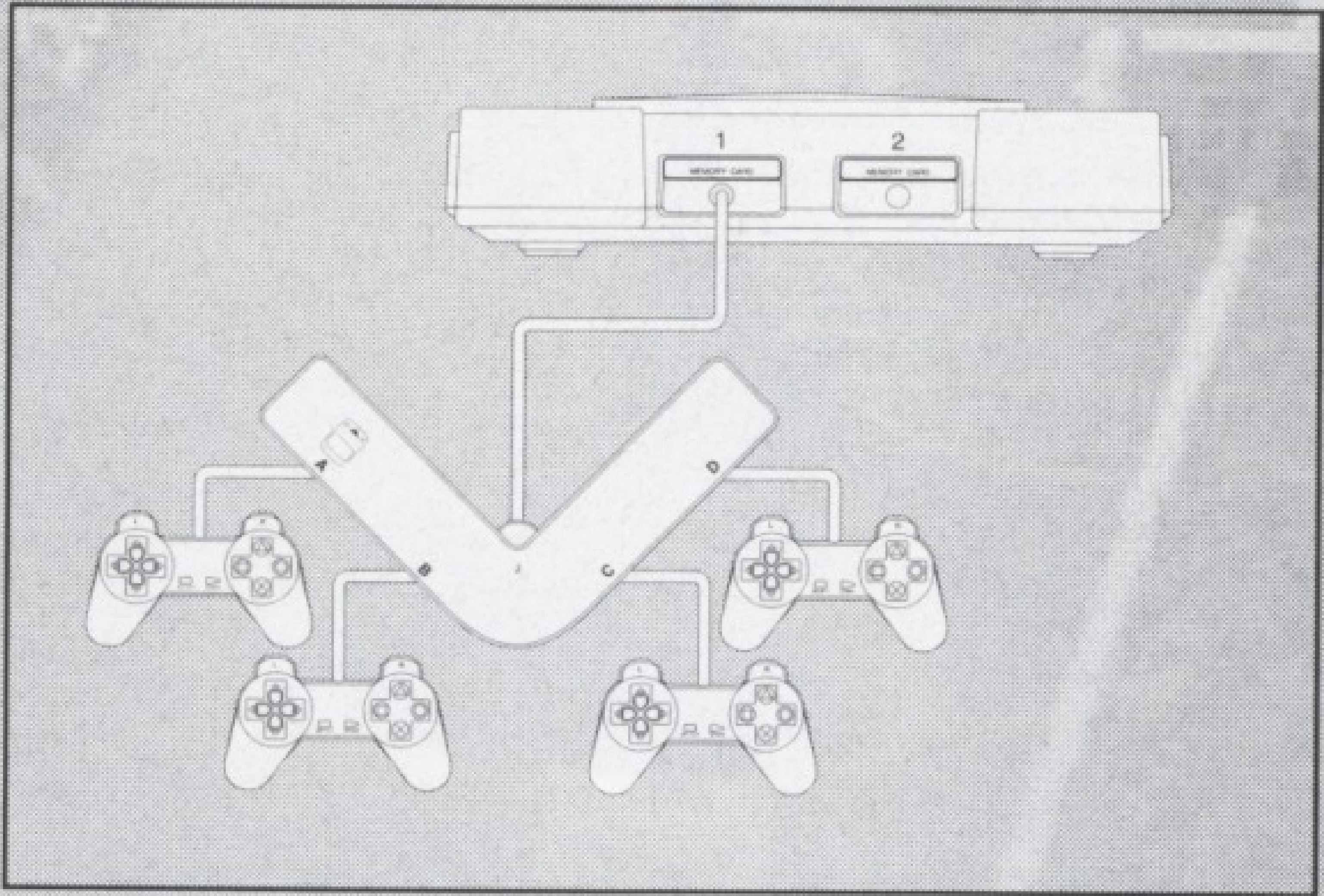
SETTING UP / INSTALAÇÃO

Instale a sua PlayStation® de acordo com as instruções constantes do Manual de Instruções. Insira o disco ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ e feche a tampa do disco. Ligue a sua PlayStation® (ON) no botão POWER (Ligar). **Aconselhamos a que não insira ou remova o Comando ou os Cartões de Memória após ter ligado a consola.** Certifique-se que possui pelo menos 1 bloco livre no seu Cartão de Memória antes de começar a jogar.

ATENÇÃO: Insira os Cartões de Memória apenas na ranhura para Cartão de Memória 1.

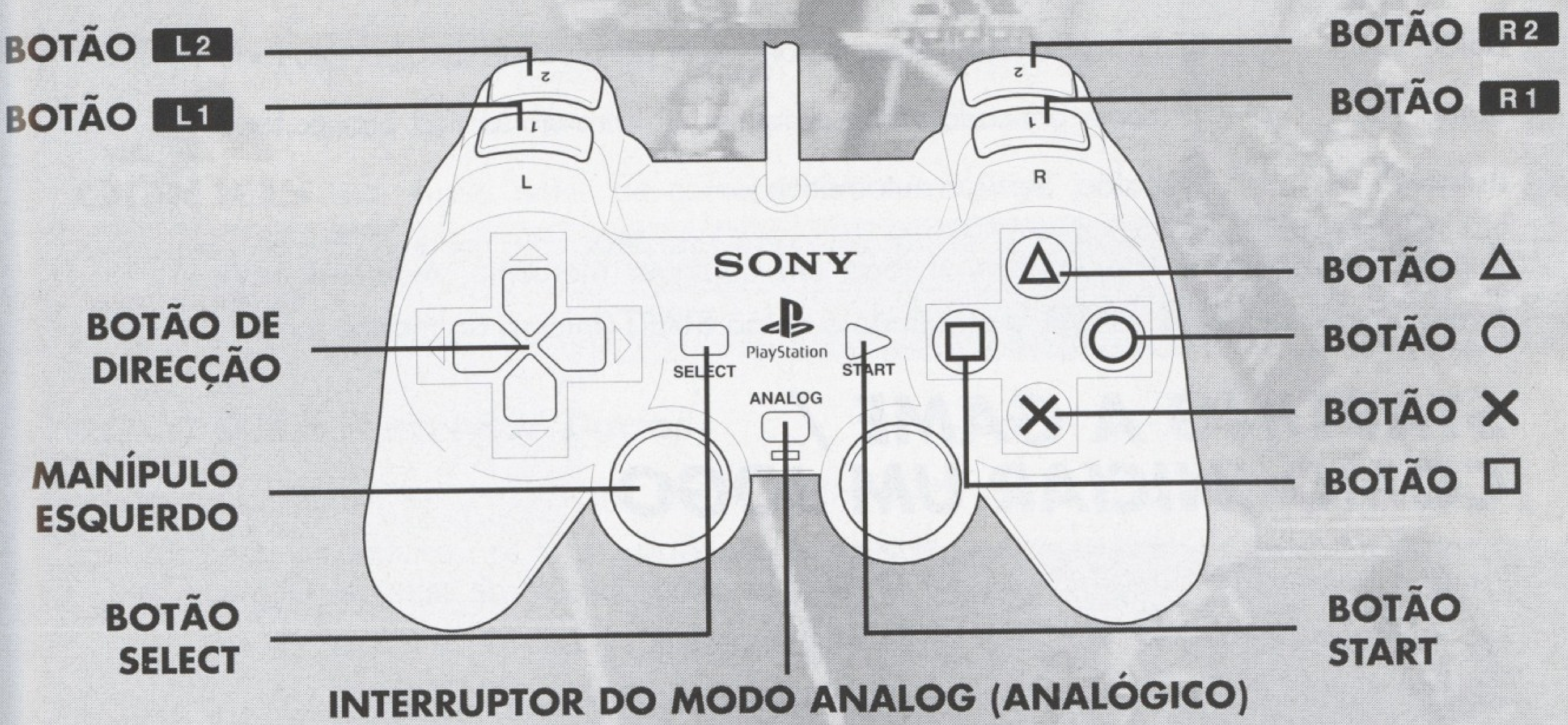
TOME NOTA: Todas as imagens contidas neste manual foram retiradas da versão inglesa do jogo. Algumas dessas imagens podem ter sido retiradas de ecrãs não finalizados que diferem ligeiramente dos constantes no jogo final.

SETTING UP A MULTI PLAYER GAME / COMO INSTALAR UM JOGO PARA VÁRIOS JOGADORES



ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ pode ser jogado por um máximo de quatro jogadores ao mesmo tempo. É necessário um Comando para cada jogador. Para três ou mais jogadores, é necessária uma Ligação Multi-Comandos. Certifique-se que a Ligação Multi-Comandos está inserida na porta do Comando 1 e que o Comando está inserido na porta do Comando 1-A da Ligação Multi-Comandos. Todos os Comandos adicionais devem ser colocados em sequência.

BASIC CONTROLS / CONTROLOS BÁSICOS



Estes são os controlos predefinidos; pode escolher entre 3 outras configurações no Menu OPTIONS (Opções). Se utilizar um Comando Analógico (DUAL SHOCK™) pode utilizar o manípulo esquerdo em lugar dos botões de direcção. Pode também ligar (On) ou desligar (Off) a função de vibração no Menu OPTIONS (consulte a secção OPTIONS neste manual para obter mais informações).

CONTROLOS DO MENU

Botões de direcção	Realçar ou navegar pelas opções de menu
Botão ✕ / △	Confirmar selecções
Botão ○ / □	Cancelar selecções

CONTROLOS DE JOGO

Botões de direcção	Mover as personagens e direccionar as pancadas
Botão ×	Pancada fraca, Atirar a bola ao ar para um serviço, Serviço lento
Botão ○	Pancada forte, Atirar a bola ao ar para um serviço, Serviço forte
Botão □	Super-pancada, Atirar a bola ao ar para um serviço, Serviço forte
Botão △	Balão, Serviço automático

É possível recomeçar rapidamente o jogo em qualquer momento, mantendo sob pressão os botões L1 e R1 e premindo o botão START (Iniciar) ao mesmo tempo.

STARTING A GAME / COMO INICIAR UM JOGO

Prima o botão START (Iniciar) no Ecrã Título para atingir o ecrã de selecção Game Mode (Modo de jogo). Seleccione o modo em que pretende jogar utilizando os botões de direcção ← e →, depois prima o botão × para escolher a selecção.

EXHIBITION (Exibição)

Trata-se de um modo de jogo de singulares para um jogo rápido e fácil. Escolha entre 1 e 4 jogadores.

TOURNAMENT (Torneio)

Neste modo pode participar numa série de competições e tentar ganhar prémios. Apenas para 1 Jogador.

SMASH BLAST (Explosão de Smashes)

Trata-se de um jogo de grupo, para 2 ou 4 jogadores.

PRACTICE (Treino)

Um modo de treino. Existem 2 tipos de treino disponíveis: "SHOT TRAINING" (Treino de pancadas) ou "WARM-UP" (Aquecimento)

OPTIONS (Opções)

Faça esta selecção para personalizar as suas configurações de jogo. Sugerimos que se dirija primeiro aqui, pois as configurações não podem não podem ser alteradas após ter iniciado um Jogo ou um Torneio.

OPTIONS (Opções)

Este menu contém opções para o jogo e para o seu Cartão de Memória. Utilize os botões ↑ e ↓ para escolher SAVE DATA (Gravar dados), LOAD DATA (Carregar dados) ou GAME OPTIONS (Opções de jogo), depois prima o botão ✕. Tenha em atenção que a opção SAVE DATA não é de selecção imediata.

NOTA: Utilize este modo antes de começar um novo jogo, pois as alterações efectuadas não podem ser gravadas no Cartão de Memória após dar início a um Jogo ou Torneio.

LOAD DATA (Carregar Dados)

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ utiliza uma função de carregamento automático – se o seu Cartão de Memória já dispõe de dados de um jogo anterior E se estiver inserido na ranhura para o Cartão de Memória 1 da sua PlayStation, os dados serão carregados automaticamente ao ligar a consola. **Não insira ou remova Cartões de Memória após ter ligado a consola.** Certifique-se que possui pelo menos um bloco livre no seu Cartão de Memória ANTES de começar a jogar.

PARA CARREGAR UM JOGO GRAVADO:

Realce YES (Sim) no ecrã LOAD DATA (Carregar dados), depois prima o botão ✕. Os dados deverão ser carregados automaticamente. Para cancelar a selecção sem efectuar o carregamento, escolha NO (Não).

PARA GRAVAR DADOS DE JOGO:

Realce YES (Sim) no ecrã SAVE DATA (Gravar dados), depois prima o botão ✕. Para cancelar a selecção sem gravar, escolha NO (Não).

GAME OPTIONS (Opções de Jogo)

Neste modo pode ajustar as seguintes configurações de jogo:

CONTROL (Controlo)

Cada jogador pode escolher a sua configuração de controlo preferida para as quatro pancadas básicas: WEAK (Fraco), STRONG (Forte), SUPER (Super) e LOB (Balão). Os Números indicam cada um dos 4 jogadores. Utilize os botões de direcção ← e → para posicionar o seu número de jogador acima da configuração desejada.

BALL MARKER (Marcador da bola)

Quando estiver configurado para ON (Ligado), surge um marcador da bola durante o jogo que indica onde a bola bateu.

SOUND (Som)

Escolha entre uma produção STEREO (Estéreo) ou MONO dos efeitos sonoros e da música para o jogo.

BGM (Música de fundo)

Ligue (On) ou desligue (Off) a música de fundo.

VIBRATION (Vibração)

Pode ligar (ON) ou desligar (OFF) aqui a função de vibração do Comando Analógico (DUAL SHOCK).

AJUSTAR ECRÃ:

Mantenha sob pressão o botão △ e utilize os botões de direcção para ajustar a visualização do ecrã. Prima o botão □ para regressar às configurações originais de visualização do ecrã.

GAME MODES / MODOS DE JOGO – EXHIBITION (Exibição)

Trata-se de um modo para jogar alternadamente. Após escolher EXHIBITION (Exibição) no Menu Principal, surge o ecrã de selecção Game Mode (Modo de jogo). Escolha entre jogar SINGLES (Singulares) ou DOUBLES (Pares) com os botões de direcção, depois prima o botão ×.

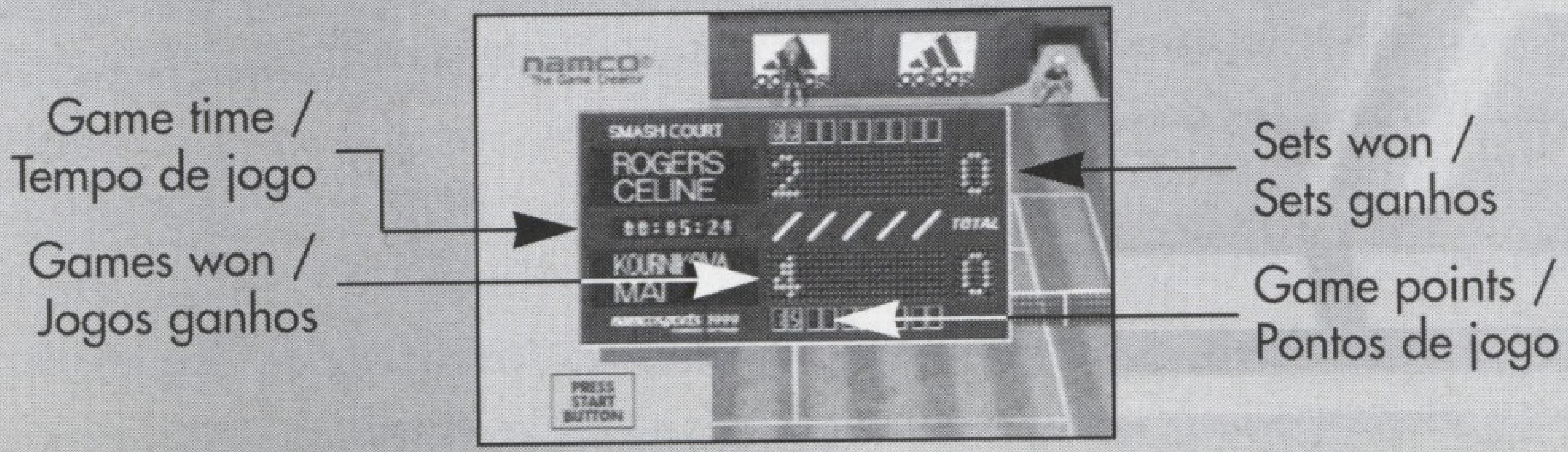
Podem jogar no máximo 4 jogadores ao mesmo tempo.

COMO INICIAR UM JOGO DE EXIBIÇÃO:

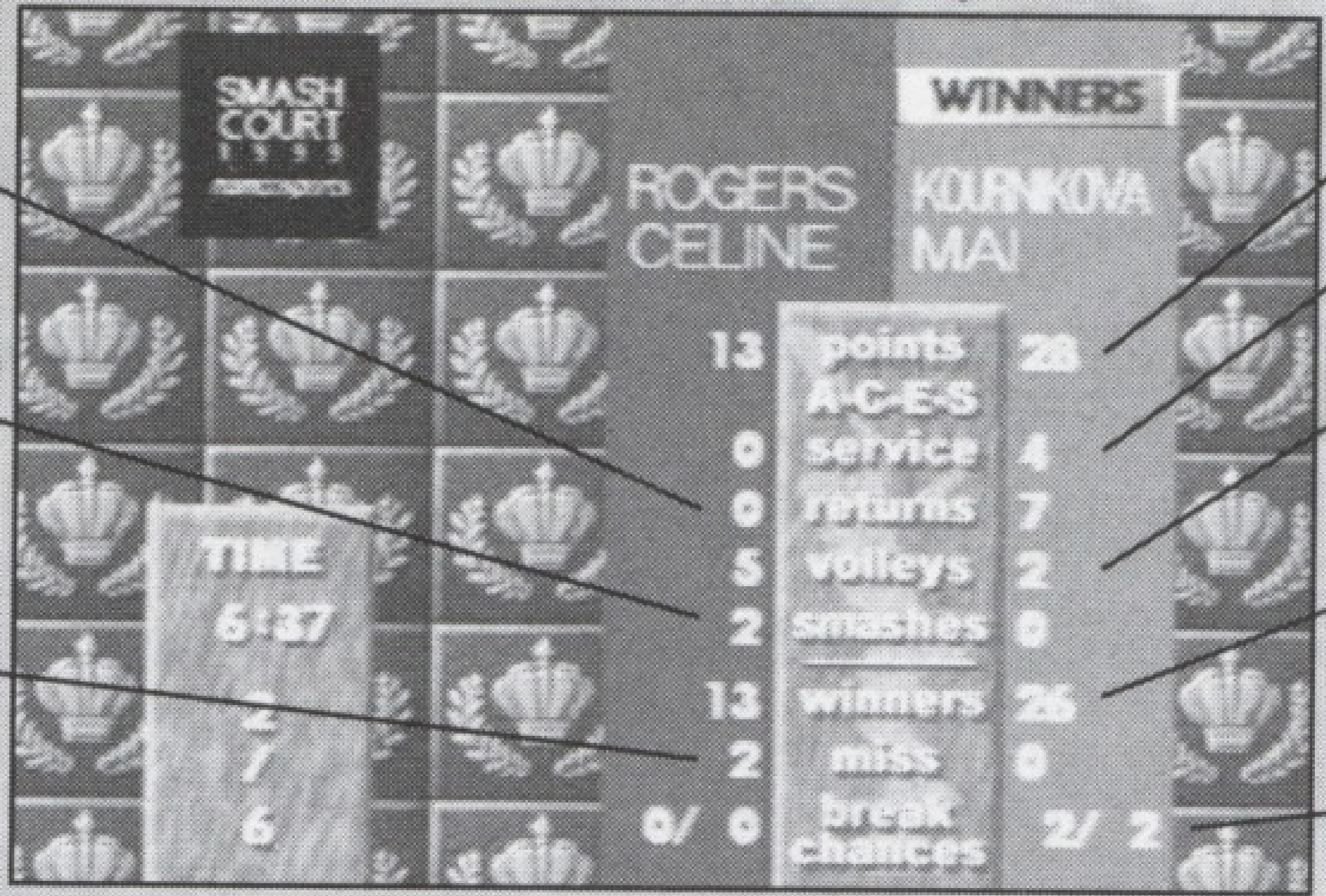
- Prima ↑ ou ↓ para seleccionar o tipo de jogo: P# representa o jogador, COM o jogador controlado por computador. Depois prima o botão ×.
- Escolha o seu jogador. Utilize os botões de direcção para realçar um jogador no ecrã. Existem 3 tipos de jogador: NET PLAY (Jogo de rede - vólei forte), ALL ROUND (Jogo a todo o campo - médio) e BASELINE (Jogo de fundo do campo - pancadas fortes).
- Utilize os botões ↑ e ↓ para seleccionar um campo. O tipo de superfície de jogo é exibida no canto inferior direito do ecrã e pode ser LAWN (Relva), CLAY (Terra batida) ou HARD (Piso rápido).
- Seleccione a duração do jogo. Escolha entre um jogo de 1 SET, 3 SET ou de 5 SET. O jogador que vencer a maioria dos sets será o vencedor final.

SCOREBOARD / PAINEL DE RESULTADOS

Prima o botão START (Iniciar) durante um jogo para chamar o Painel de Resultados:



MATCH RESULTS SCREEN / ECRÃ DOS RESULTADOS DE JOGO



Prima o botão START (Iniciar) para deixar este ecrã e regressar ao Menu Principal.

Game Modes / Modos de Jogo – TOURNAMENT (Torneio)

Neste modo pode seleccionar um jogador e tentar ganhar prémios no caminho para se tornar o Número 1 Mundial. Pode preferir participar numa série de Torneios de Rua ou numa série Profissional de Torneios Grand Slam. Utilize os botões de direcção ↑ e ↓ para seleccionar o seu jogador, depois prima o botão X para confirmar.

STREET TOURNAMENT (Torneio de rua)

Uma série de jogos acessíveis, que vão aumentando de dificuldade. Uma boa forma para os iniciados entrarem em cena na competição. Jogue aqui para melhorar a sua classificação no ranking, antes de entrar no circuito profissional.

GRAND SLAM

Uma série de jogos mais difíceis, que também vão aumentando de dificuldade. Jogue aqui se for um jogador experiente ou se tiver completado as séries de rua.

RECORDS (Recordes)

Pode manter-se a par da sua actual posição no ecrã de classificações. Após atingir uma determinada classificação adquirirá o estatuto de cabeça de série, o que lhe permite não participar na 1.ª ronda.

EQUIPMENT (Equipamento)

Serão entregues prémios / itens ou personagens de bónus na maioria das competições em que participar. Utilize este ecrã para seleccionar e equipar-se com os itens que ganhou. Pode atribuir esses itens a qualquer personagem e utilizá-los num jogo EXHIBITION (Exibição) ou SMASH BLAST (Explosão de Smashes). Após ter atribuído o item à personagem, saia do modo de torneio e mantenha sob pressão o botão START (Iniciar) enquanto selecciona a mesma personagem nos modos EXHIBITION ou SMASH BLAST. (*Nota:* Os itens podem ser utilizados para dois jogadores num jogo de singulares, mas não podem ser utilizados num jogo de pares.)

EXIT (Sair)

Seleccione esta opção para abandonar e regressar ao ecrã do menu principal.

CHOOSE YOUR COURT / ESCOLHA O SEU CAMPO

Utilize os botões de direcção ↑ ou ↓ para escolher o seu campo ou realçar a opção No. OF SETS (Número de sets) para escolher entre jogos de 1, 3 ou 5 sets.

CHOOSE YOUR GAME-TYPE / ESCOLHA O SEU TIPO DE JOGO

O tipo de torneio será decidido pelo tipo de jogador ou jogadores que escolher:

Tipo de jogo:	A sua personagem:	Formato do torneio:
SINGLES (Singulares)	MALE (Masculina)	MEN'S SINGLES (Singulares masculinos)
SINGLES	FEMALE (Feminina)	WOMEN'S SINGLES (Singulares femininos)
DOUBLES (Pares)	MALE	MEN'S DOUBLES (Pares masculinos)
DOUBLES	FEMALE	WOMEN'S DOUBLES (Pares femininos)
DOUBLES	MALE & FEMALE (Masculina e Feminina)	MIXED DOUBLES (Pares mistos)

TOURNAMENT TABLE / QUADRO DO TORNEIO

No início de cada jogo irá visualizar o Quadro do Torneio, que lhe irá mostrar o jogador com que irá competir a seguir. Utilize os botões de direcção para realçar PLAY MATCH (Jogar) ou QUIT TOURNAMENT (Abandonar torneio), depois prima o botão ✕. Cada jogo é jogado da mesma forma que os jogos EXHIBITION (Exibição) de singulares.

GAME MODES / MODOS DE JOGO – SMASH BLAST (Explosão de Smashes)

Trata-se de um jogo de grupo para 2 ou 4 jogadores. Cada jogador pode seleccionar um máximo de 5 personagens para jogar na sua equipa. Após seleccionar as suas personagens, configure um jogo da mesma forma que em EXHIBITION (Exibição). O jogo terá início após ter feito as suas escolhas.

O objectivo deste jogo é de trocar a bola com o seu adversário numa tentativa de eliminar todas as suas personagens. A bola-bomba é activada após ter sido legalmente servida. Se falhar uma resposta, a bola poderá bater no chão duas vezes antes de detonar. A cada erro não forçado a dimensão da explosão aumenta, tornando-se mais difícil escapar. A bola também será detonada quando o indicador de tempo que se encontra no ecrã chegar a zero, por isso preste bastante atenção pois o fuso do indicador varia muito de jogo para jogo. Todos os jogadores que sejam apanhados na explosão serão eliminados. A primeira equipa de jogadores a eliminar os adversários, vence o jogo.

TENHA EM ATENÇÃO: Anna Kournikova não pode ser seleccionada para os jogos SMASH BLAST.

GAME MODES / MODOS DE JOGO – PRACTICE (TREINO)

Escolha um jogador com os botões de direcção e confirme com o botão ✕. De seguida, utilize os botões de direcção para escolher um jogo SHOT TRAINING (Treino de pancadas) ou um simples jogo WARM-UP (Aquecimento), depois prima o botão ✕ novamente para poder prosseguir.

SHOT TRAINING (Treino de pancadas)

Um treinador de ténis estará disponível para lhe prestar assistência. A sua função é a de servir o tipo de pancada que requisitar. Vá treinando até ficar satisfeito com o seu nível de habilidade. Seleccione as opções com os botões de direcção, depois prima o botão ✕.

- Seleccione SHOT TYPE (Tipo de pancada): Pode seleccionar um dos 8 tipos de pancada para praticar as respostas assim como os serviços.
- A seguir, posicione o treinador. Ao praticar as respostas a serviços fortes ou fracos, utilize os botões de direcção ↑ / ↓ para mover a sua posição de serviço de Topo Direito, Fundo Direito, Fundo Esquerdo ou Topo Esquerdo (*Nota:* Prima o botão SELECT – Seleccionar – quando estiver no modo SERVICE TRAINING – Treino de serviço – para alterar a sua própria posição de serviço).
- Seleccione o ponto em que deve cair a bola do treinador. Para escolher RANDOM (Aleatório) prima o botão START (Iniciar). (*Nota*: Esta opção não está disponível quando estiver no modo SERVICE TRAINING). A seguir, terá início a sessão de treino. Devolva bola do treinador em direcção ao seu alvo.
- Após bater 30 bolas, será visualizado um ecrã de resultados. Seleccione CONTINUE SHOT TRAINING (Prosseguir treino de pancadas) para voltar a tentar esta opção. Seleccione RETURN TO TRAINING MENU (Regressar ao menu de treino) para escolher outro modo de treino ou seleccione EXIT TRAINING MODE (Sair do modo de treino) para regressar ao menu principal.

PAUSE MENU / MENU DE PAUSA

Quando em jogo, prima o botão START (Iniciar) para chamar o Pause Menu (Menu de pausa), depois utilize os botões de direcção ↑ ou ↓ para seleccionar entre as seguintes opções:

CONTINUE SHOT TRAINING (Prosseguir treino de pancadas)
RETURN TO TRAINING MENU (Regressar ao menu de treino)

WARM-UP (Aquecimento)

Neste modo pode experimentar os controlos de jogo numa sessão de treino. O objectivo é ir batendo na bola contra uma parede. Quando a bola bate na parede, a parede recua gradualmente revelando imagens no chão. Após perder 3 bolas, pode escolher YES (Sim) em CONTINUE (Continuar) para prosseguir ou NO (Não) para regressar ao menu principal.

Prima o botão START (Iniciar) para fazer uma pausa no jogo e abrir o Pause Menu (Menu de pausa). Escolha YES (Sim) em CONTINUE (Continuar) para prosseguir ou NO (Não) para regressar ao Menu Principal.

HOW TO PLAY / COMO JOGAR

Aqui iremos ensinar-lhe as técnicas básicas de jogo, começando com o serviço e as pancadas, que são 2 das técnicas mais importantes do ténis. Após conhecer o básico, poderá jogar de melhor forma

SERVICE (Serviço)

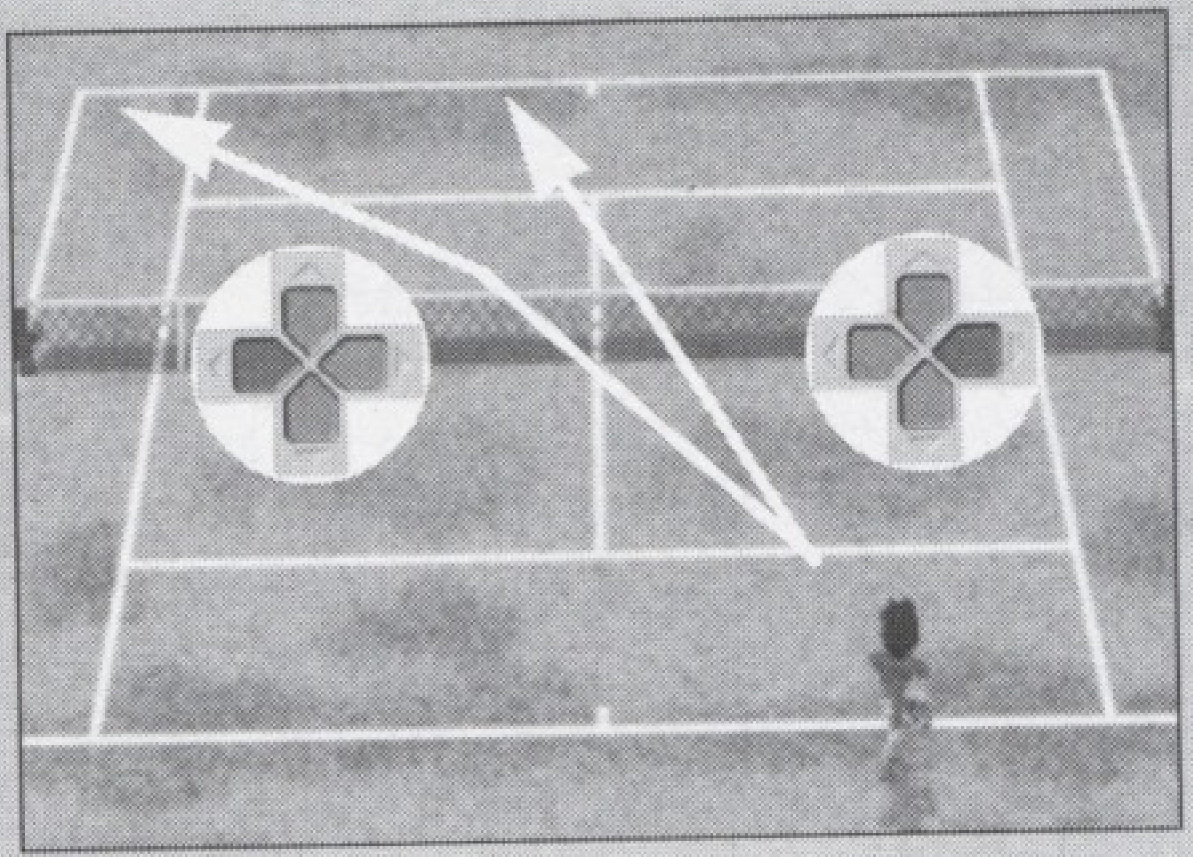
Antes de servir, utilize os botões de direcção ← e → para posicionar o seu jogador na linha de fundo.

Para iniciar o seu serviço atirando a bola ao ar, prima o botão ○ , ✕ ou □ .

Enquanto a bola estiver no ar, prima o botão ○, ✕ ou □ na altura certa para efectuar o serviço. É importante que prima o botão pela segunda vez atempadamente. Se premir demasiado cedo irá perder a bola por completo; se premir muito tarde irá levar a bola contra a rede. Por isso, pratique várias vezes!

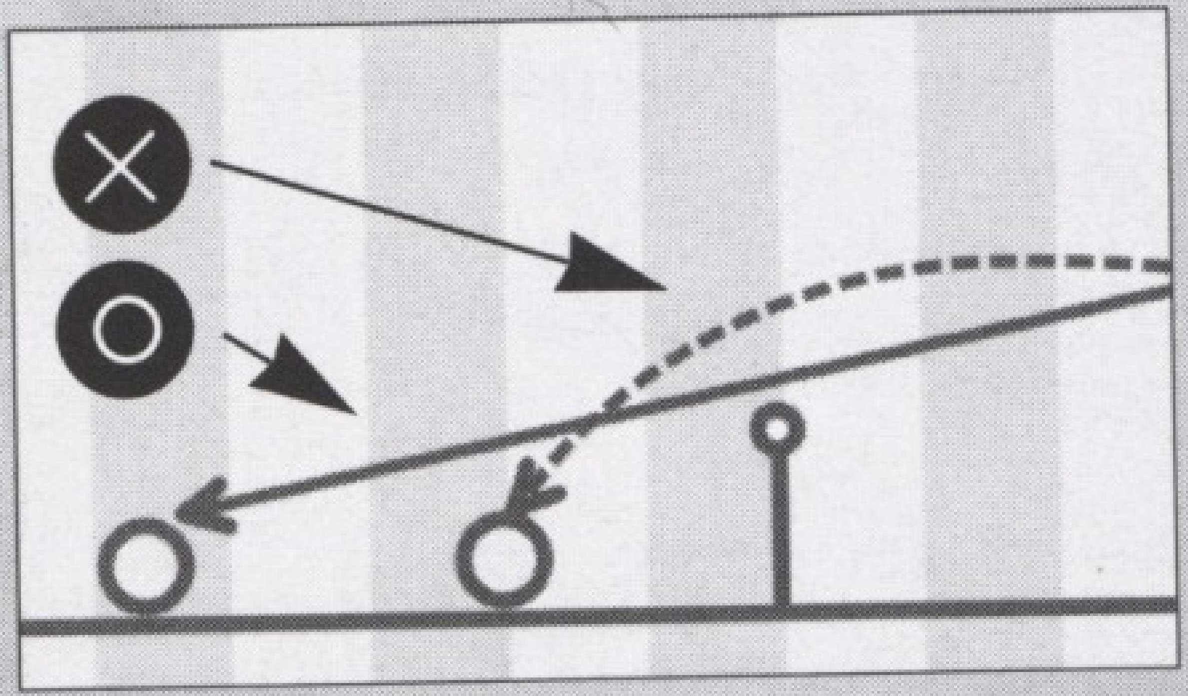
Para fazer um serviço fácil, pode utilizar o botão △ para realizar um serviço automático. Trata-se de um serviço lento que requer apenas uma pressão do botão e que irá cair sempre na área de serviço. É óptimo para iniciados que desejem entrar logo em jogo.

PONTO DE CONTROLO – Como direccionar o serviço



Durante o seu serviço, prima os botões de direcção ← ou → enquanto a bola estiver no ar para direccionar o seu serviço. Quanto mais tempo premir o botão de direcção, melhor ângulo de precisão terá o serviço. E, se bater na bola numa posição elevada irá levá-la até ao outro extremo do campo, enquanto que se bater na bola numa posição mais baixa a bola irá cair.

PONTO DE CONTROLO – Como utilizar serviços Fortes e Lentos



Após atirar a bola ao ar, pode fazer um serviço forte premindo o botão ○, ou um serviço lento premindo o botão ✕. Se falhar o primeiro serviço, não será má ideia jogar pelo seguro e utilizar o botão ✕ para servir de modo mais preciso da próxima vez, ou utilize o botão △ para realizar um serviço automático.

STROKE (Pancada)

PONTO DE CONTROLO – A força da pancada depende do botão que premir

Botão ○ = Pancada forte •••• Realiza uma pancada muito poderosa. Será a sua pancada principal. Mas tenha cuidado, é muito fácil bater a bola para fora ou de encontro à rede.

Botão ✕ = Pancada fraca •••• Realiza uma pancada lenta. De mais fácil resposta para os adversários, mas fácil de controlar e manter em jogo.

Botão □ = Super-pancada •••• Esta pancada é extremamente poderosa e leva o seu tempo a carregar, pelo que irá necessitar de muito treino para poder aperfeiçoar o seu tempo. Esta pancada tem também os seus efeitos no jogador que terá de recuperar a sua postura após fazer a pancada.

Tente 'fintar' o seu adversário utilizando uma combinação de pancadas Fortes e Fracas.

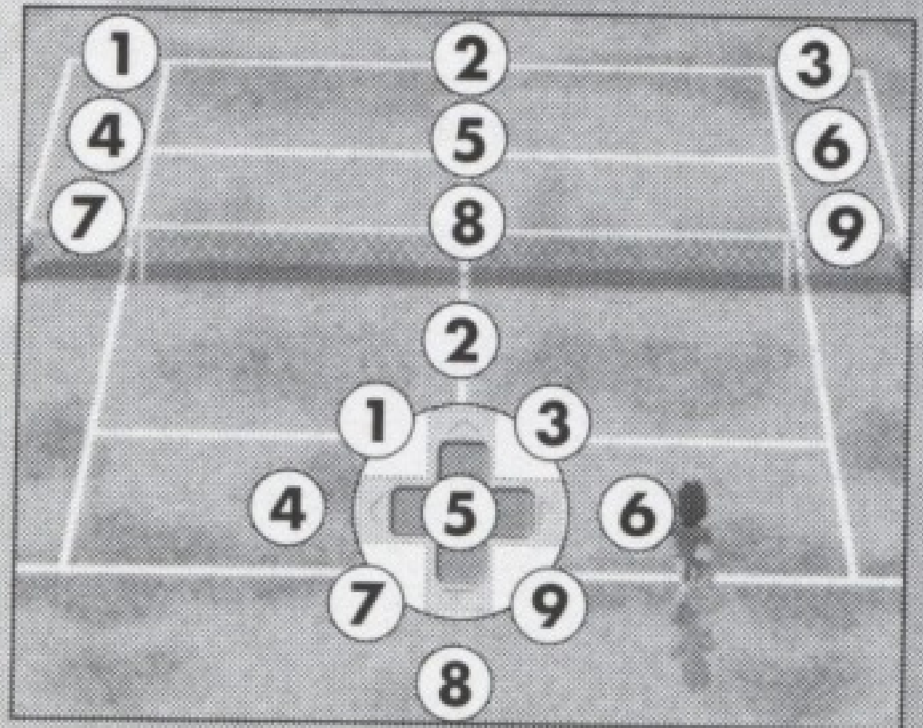
PONTO DE CONTROLO – O jogo de pés varia segundo o jogador que escolher

Utilize o botão de direcção para mover o seu jogador pelo campo. Cada jogador tem a sua própria velocidade de movimentos. Alguns podem mover-se rapidamente de um lado para o outro, outros podem mover-se rapidamente para a frente e para trás. É importante aproveitar ao máximo as capacidades de cada jogador para poder vencer.

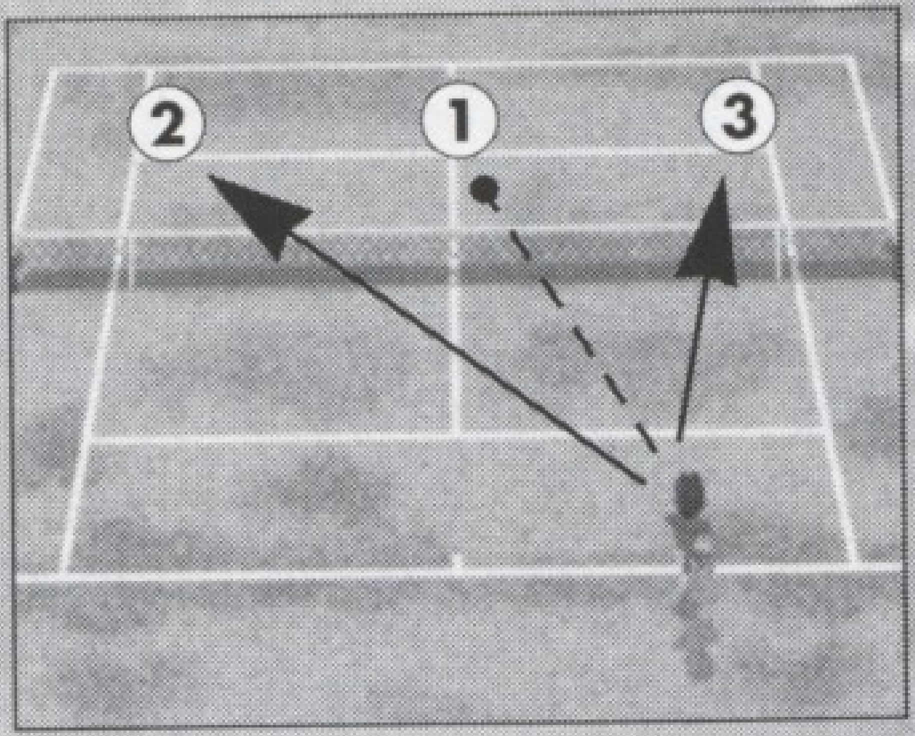
Para mover o jogador rapidamente para a frente e para trás ou vice-versa, prima rapidamente o botão de direcção ↑ ou ↓ duas vezes.

PONTO DE CONTROLO – Como direccionar uma pancada

Pode direccionar uma pancada premindo os botões de direcção, tal como no serviço. O sentido de oportunidade da resposta terá também algum efeito no percurso de uma pancada.



A direcção premida irá relacionar-se um pouco com a área numerada do campo. A situação será inversa quando jogar no extremo oposto.

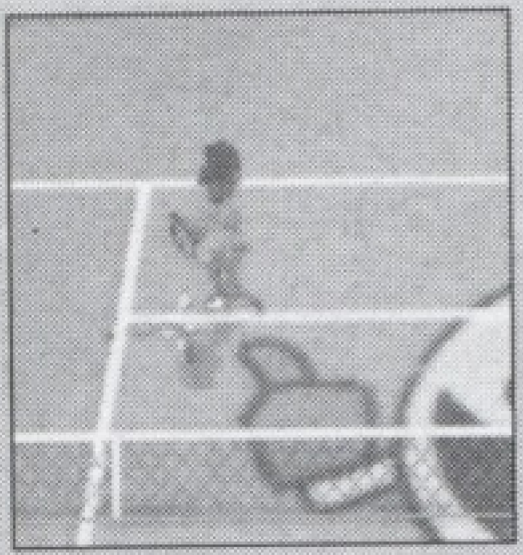


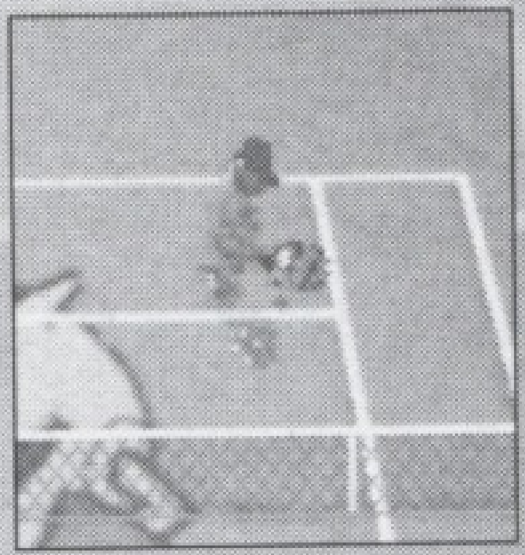
Ao realizar uma resposta o percurso da bola será afectado pelo tempo da sua pancada. 1. Bater na bola com naturalidade. 2. Bater na bola antecipadamente. 3. Bater na bola com atraso.

PLAYER ACTION / ACÇÃO DOS JOGADORES

Os Jogadores podem realizar vários tipos de acções, de acordo com a sua posição, as suas características ou a proximidade da bola.

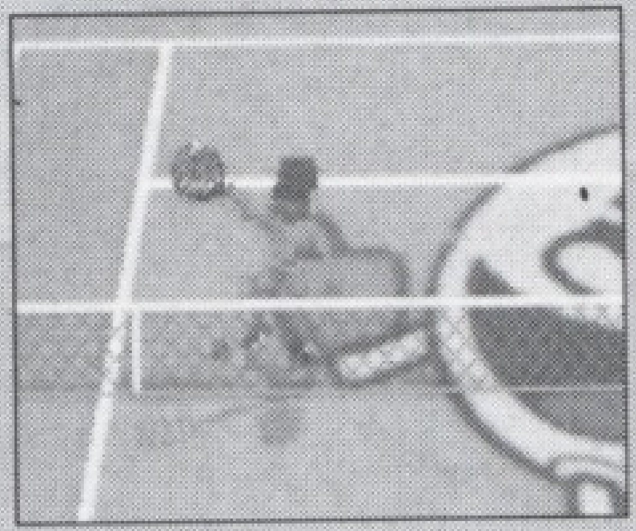
PANCADA DE DIREITA E DE ESQUERDA





Se o jogador for destro, batendo a bola no lado direito será uma Pancada de direita e batendo a bola no lado esquerdo será uma Pancada de esquerda, e vice-versa no caso de um jogador esquerdino. Tanto a pancada de direita como a de esquerda exigem o mesmo nível de controlo, mas o percurso da pancada varia com o tipo de pancada que o jogador utilizar. As características de cada bola variam também segundo o jogador que escolher.

VOLLEY (Vólei)



Normalmente executado quando o jogador se encontra perto da rede. Se der o tempo correcto à pressão do botão, o seu jogador irá devolver a bola antes que ela toque no chão.

DIVING VOLLEY (Vólei de mergulho)

Alguns jogadores irão mergulhar para responder a uma bola difícil, quando estiverem perto da rede. Alguns fá-lo-ão automaticamente, outros irão precisar dos controlos manuais.

Como realizar um Vólei de mergulho manualmente:

Prima o botão de direcção (na direcção da bola) + botão ○ ou ✕ duas vezes. Certifique-se que prime o botão de direcção na direcção da bola que se aproxima, ou o jogador irá mergulhar na direcção oposta.

SMASH

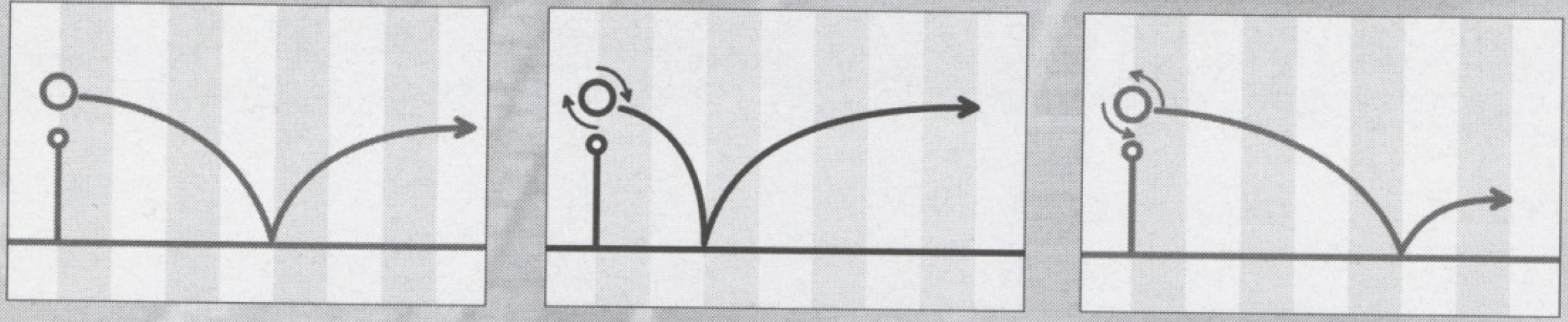
Para jogar um smash, o jogador tem de estar directamente sob uma bola alta (*Nota:* Não lhe é permitido executar um smash de esquerda).

BACKWARDS SHOT (Pancada de recurso)

Quando o jogador se move para trás e bate na bola, o jogador irá executar uma pancada de recurso.

SHOT TYPES (Tipos de pancada)

Pode alterar a velocidade da bola premindo diferentes botões, mas o tipo de bola de resposta de um jogador depende do jogador que utilizar e do facto deste bater na bola com uma pancada de direita ou de esquerda. Experimente diferentes jogadores e descubra os pontos fortes de cada um



FLAT (Chapada)

A bola não gira. A velocidade é rápida e diminui naturalmente.

TOP SPIN

A bola gira para a frente. A bola cai rapidamente e salta alto.

SLICE (Bola cortada)

A bola gira para trás. A bola gira lentamente e salta baixo.

THE PLAYERS / OS JOGADORES

Experimente jogadores diferentes para descobrir qual o que melhor se adapta ao seu estilo de jogo.

ÍCONES

VÓLEI DE MERGULHO

AUTOMÁTICO: Irá mergulhar automaticamente para uma bola distante. Prima o botão ✕ ou ○ uma vez.

OK: Mergulho manual. Prima o botão ✕ ou ○ duas vezes para mergulhar.

NÃO: É impossível mergulhar.

CHAPADA / TOPSPIN / BOLA CORTADA

OK: Controlo manual das pancadas.

NÃO: As pancadas disponíveis foram predefinidas.

FEMALE CHARACTERS / PERSONAGENS FEMININAS:

DAVIES

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

KOURNIKOVA

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

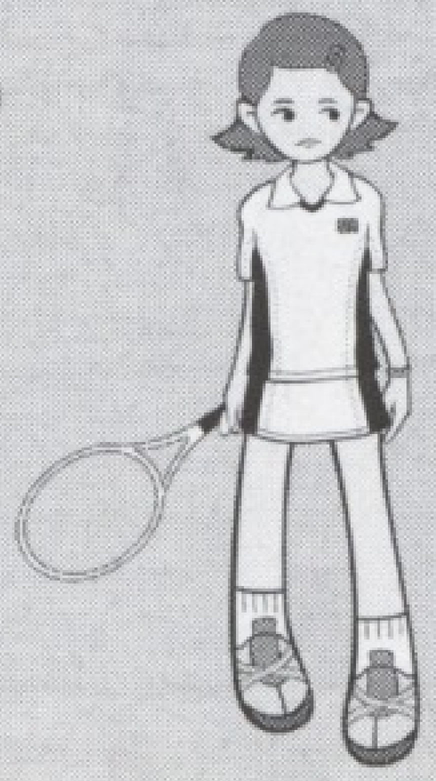
C/T/B: OK

SUMMERS

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO



CELINE

Destra.

Vólei de mergulho: AUTO

C/T/B: NÃO

TAYLOR

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

MAY

Esquerdina.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: OK

MAI

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

ALYSSA

Destra.

Vólei de mergulho: AUTO

C/T/B: OK

JASMINE

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

JORDAN

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

VIKI

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

AKIKO

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

MALE CHARACTERS / PERSONAGENS MASCULINAS

ROGERS

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

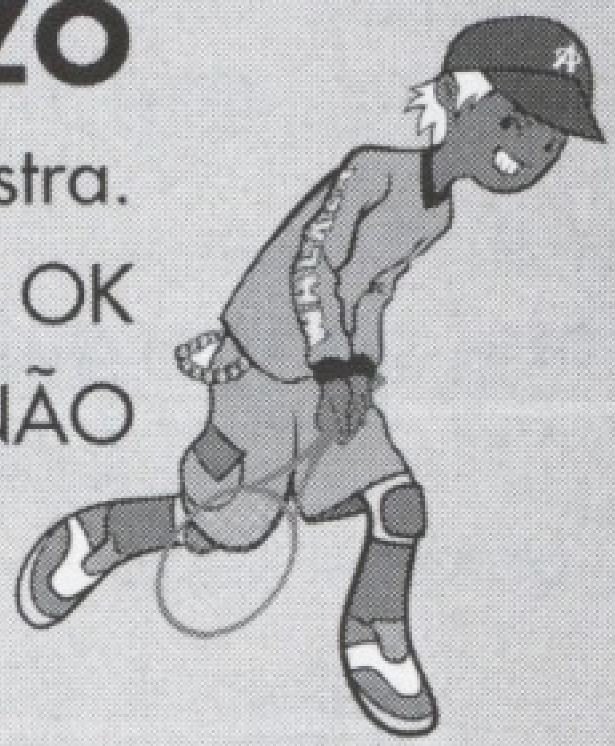
C/T/B: NÃO

RENZO

Destra.

Vólei de mergulho: OK

C/T/B: NÃO



CHAN

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: OK

GOODMAN

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

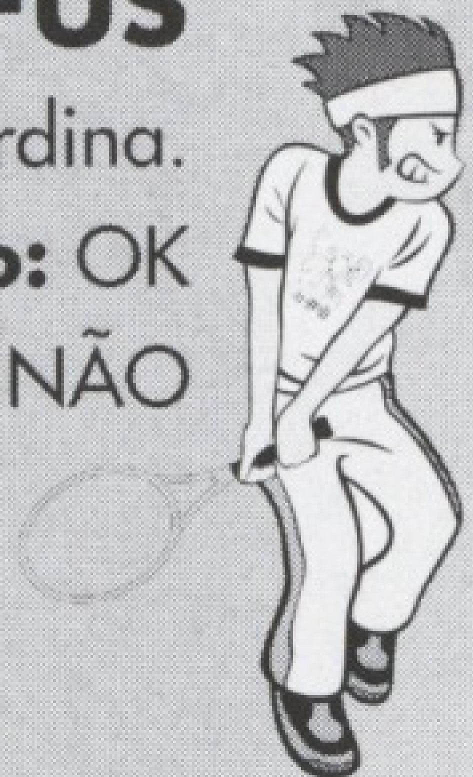
C/T/B: NÃO

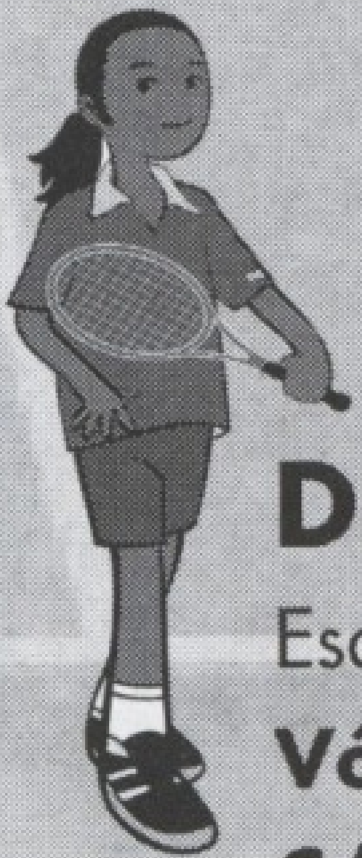
RUFUS

Esquerdina.

Vólei de mergulho: OK

C/T/B: NÃO





DESOUSA

Esquerdina.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

PETERS

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

MICHAELS

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

LINN

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

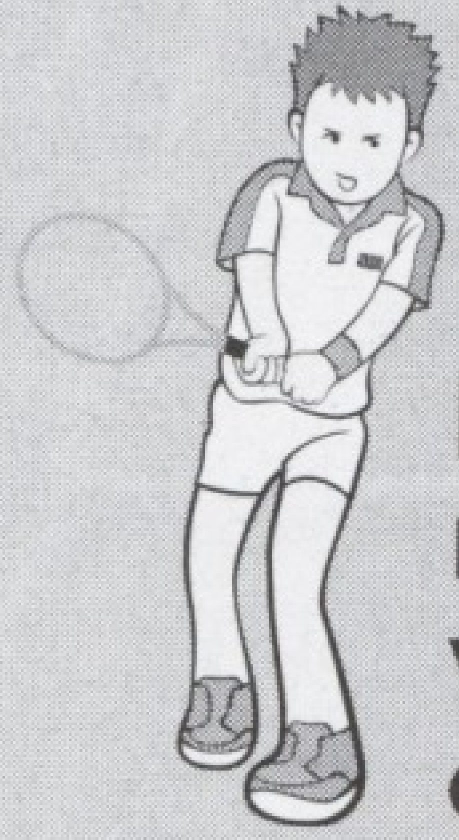
C/T/B: NÃO

DANN

Esquerdina.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO



PIERCE

Esquerdina.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

DIAZ

Destra.

Vólei de mergulho: NÃO

C/T/B: NÃO

PONTO DE CONTROLO – Controlo de pancadas manual ou automático, depende do jogador que escolher.

Os jogadores manuais podem bater diferentes tipos de pancadas utilizando controlos especiais. No caso dos jogadores automáticos, as pancadas que podem executar estão predefinidas. Experimente diferentes jogadores para descobrir quais são.

Se utilizar um jogador manual assemelhar-se-à mais a um verdadeiro jogo de ténis.

CONTROLOS MANUAIS

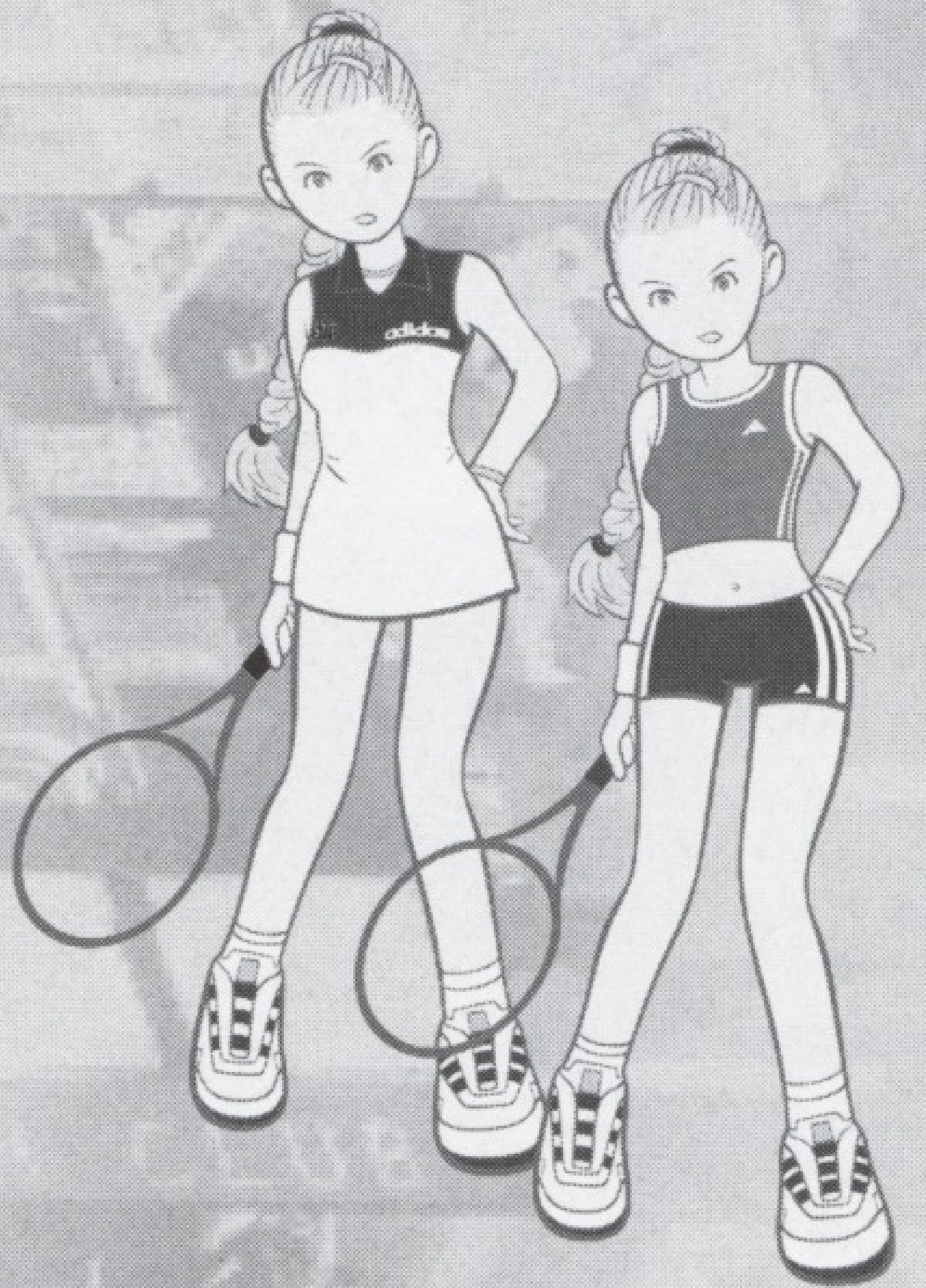
Top spin:	R1 + Botão ○ (Pancada forte)
Flat (Chapada):	Botão ○ (Pancada forte) = Chapada forte
	Botão × (Pancada fraca) = Chapada fraca
Slice (Bola cortada):	R1 + Botão × (Pancada fraca)
Lob (Balão):	Botão △

Dicas de jogo:

Pode obter novas personagens e novas versões de Anna com outras habilidades. Após ter ganho uma nova personagem, prima L2 e R2 em conjunto no ecrã de selecção de personagens para as revelar.

PERFIL DE ANNA KOURNIKOVA

MOMENTOS ALTOS DA SUA CARREIRA



Data de Nascimento:	7 de Junho de 1981
Naturalidade:	Moscovo, Rússia
Residência:	Florida, EUA
Altura:	1,76m
Peso:	56Kg
Status:	Profissional (Outubro de 1995)

1995-1999

- Campeã Mundial de Juniores aos 14 anos de idade; 1995
- Revelação Mais Impressionante do Corel WTA Tour; 1996
- Chegou à 16.ª ronda do seu primeiro grande torneio Grand Slam (1996 Open dos Estados Unidos)
- Chegou às meias finais de Wimbledon na sua estreia nesse torneio; 1997
- É a primeira jogadora da era moderna a derrotar consecutivamente quatro das dez primeiras jogadoras do ranking mundial num único torneio (Lipton Championships, 1998)

- Primeiro título no WTA: Campeã de pares com Monica Seles na Taça Toyota Princess, 1998, Tóquio
- Primeiro título em Grand Slam: Campeã de pares com Martina Hingis no Open da Austrália, 1999
- Vitórias como singular contra Martina Hingis, Steffi Graf, Lindsay Davenport, Monica Seles, Arantxa Sanchez Vicario e Conchita Martinez

Προφυλάξεις

ύ Ο δίσκος αυτός περιέχει λογισμικό για τη συσκευή οικιακού βιντεοπαιχνιδιού **PlayStation®**. Μη χρησιμοποιείτε ποτέ τον δίσκο αυτό σε οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα, καθώς μπορεί να προκληθεί βλάβη. ύ Ο δίσκος αυτός είναι σύμφωνος με τις προδιαγραφές **PlayStation®** μόνο για την Ευρωπαϊκή αγορά. Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε εκδόσεις του **PlayStation®** με ξένες προδιαγραφές. ύ Διαβάστε με προσοχή το Εγχειρίδιο Οδηγιών **PlayStation®** για να είστε βέβαιοι ότι κάνετε σωστή χρήση του. ύ Όταν εισάγετε τον δίσκο αυτό στο **PlayStation®**, τοποθετήστε τον πάντοτε με την ετικέτα προς τα πάνω. ύ Όταν κρατάτε τον δίσκο, μην αγγίζετε την επιφάνειά του. Πιάστε τον από την άκρη. ύ Διατηρήστε τον δίσκο καθαρό και χωρίς γδαρσίματα. Αν η επιφάνειά του λερωθεί, σκουπίστε την απαλά με ένα μαλακό πανί. ύ Μην αφήνετε τον δίσκο κοντά σε εστίες θερμότητας ή εκτεθειμένο στον ήλιο ή σε υπερβολικά υγρά μέρη. ύ Ποτέ μην επιχειρήσετε να χρησιμοποιήσετε ραγισμένο ή παραμορφωμένο δίσκο ή δίσκο που επιδιορθώθηκε με κολλητικές ουσίες, καθώς αυτό μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στη λειτουργία της συσκευής.

Προειδοποιήσεις για την υγεία σας

Για τη δική σας υγεία, θα πρέπει να ξεκουράζεστε για 15 λεπτά περίπου μετά από κάθε ώρα παιχνιδιού. Αποφεύγετε το παιχνίδι όταν είστε κουρασμένοι ή σας λείπει ύπνος. Πάντοτε παίζετε σε καλά φωτισμένο δωμάτιο και μένετε όσο το δυνατόν μακρύτερα από την οθόνη της τηλεόρασης. Μερικοί άνθρωποι παθαίνουν επιληπτικές κρίσεις όταν βλέπουν φώτα ή σχέδια να αναβοσβήνουν στο καθημερινό τους περιβάλλον. Στα πρόσωπα αυτά μπορεί να εμφανίζονται κρίσεις όταν παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Ακόμη και σε παίκτες που δεν εμφανίστηκε ποτέ κρίση, μπορεί εντούτοις να παρουσιαστεί μία επιληπτική κατάσταση η οποία δεν εντοπίζεται. Συμβουλευτείτε το γιατρό σας πριν παίξετε βιντεοπαιχνίδια αν αντιμετωπίζετε κάποια επιληπτική κατάσταση ή αμέσως αν εμφανιστεί οποιοδήποτε από τα παρακάτω συμπτώματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: ζαλάδα, αλλοιωμένη όραση, συσπάσεις μυών, άλλες ακούσιες κινήσεις, απώλεια συνείδησης του περιβάλλοντος, διανοητική σύγχυση ή/και σπασμοί.

Δείτε το οπισθόφυλλο αυτού του εγχειριδίου για τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών και τα Τηλέφωνα Τεχνικής Υποστήριξης Παιχνιδιών.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis™ & © 1996 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. A Namco Product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Players | Memory Card 1 block | Multi Tap Adaptable 1~4 Players | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

Optional Controller SLEH-0004 | DUAL SHOCK™

SCES-01833

ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT TENNIS™

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

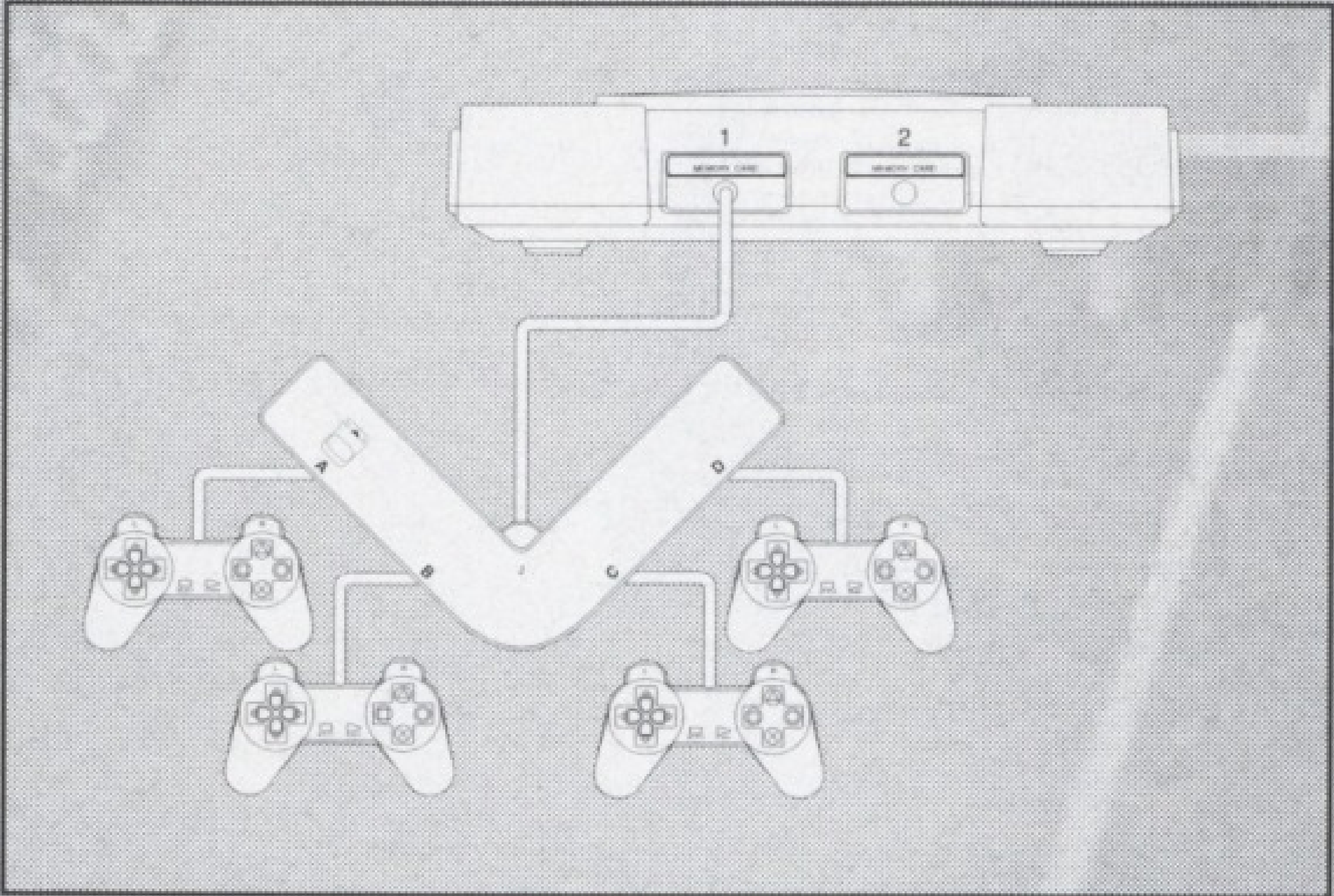
ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ

Ρυθμίστε το PlayStation® σύμφωνα με τις Οδηγίες Χρήσης της Κονσόλας. Τοποθετήστε το δίσκο του παιχνιδιού ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ και κλείστε το καπάκι του δίσκου. Ανάψτε το PlayStation® πατώντας το πλήκτρο POWER. **Σας συνιστούμε να μην εισάγετε ή αφαιρείτε το Χειριστήριό σας ή Κάρτες Μνήμης, από τη στιγμή που το μηχάνημα θα τεθεί σε λειτουργία.** Βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε τουλάχιστον 1 ελεύθερη θέση στην Κάρτα Μνήμης, πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Να εισάγετε τις Κάρτες Μνήμης στην είσοδο Κάρτας Μνήμης 1 και μόνο.

ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ: Όλα τα στιγμιότυπα στις παρούσες οδηγίες χρήσης προέρχονται από την αγγλική έκδοση του παιχνιδιού. Ορισμένα από αυτά είναι δυνατόν να προέρχονται από οθόνες του παιχνιδιού προτού ολοκληρωθεί, οι οποίες είναι λίγο διαφορετικές από τις οθόνες της τελικής έκδοσης.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΠΟΛΛΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ



Στο παιχνίδι ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερεις παίκτες συγχρόνως. Κάθε παίκτης χρειάζεται ένα Χειριστήριο. Για τρεις ή περισσότερους παίκτες, απαιτείται Προσαρμογέας Σύνδεσης Πολλών Χειριστών. Βεβαιωθείτε ότι ο Προσαρμογέας Σύνδεσης είναι συνδεδεμένος στην είσοδο Χειριστηρίου 1 και ότι ένα Χειριστήριο βρίσκεται συνδεδεμένο στην είσοδο Χειριστηρίου 1-A του Προσαρμογέα Σύνδεσης. Όλα τα υπόλοιπα Χειριστήρια πρέπει να συνδέονται στη σειρά.

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Αυτά είναι τα προκαθορισμένα πλήκτρα ελέγχου. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα από 3 ακόμα διαμορφώσεις πλήκτρων στο Μενού OPTIONS (Επιλογές). Εάν χρησιμοποιείτε Αναλογικό Χειριστήριο (DUAL SHOCK™), μπορείτε να χρησιμοποιείτε τον αριστερό μοχλό αντί για τα πλήκτρα κατεύθυνσης. Μπορείτε επίσης να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε τη λειτουργία της δόνησης στο Μενού OPTIONS (για περισσότερες πληροφορίες, δείτε την ενότητα OPTIONS παρακάτω στις οδηγίες χρήσης).

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΤΩΝ ΜΕΝΟΥ

Πλήκτρα κατεύθυνσης	Τονίζετε ή εναλλάσσετε τις επιλογές των μενού
Πλήκτρο ✕ / △	Επιβεβαιώνετε τις επιλογές
Πλήκτρο ○ / □	Ακυρώνετε τις επιλογές

ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πλήκτρα κατεύθυνσης	Κινείτε τους χαρακτήρες και σκοπεύετε για τις βολές.
Πλήκτρο ✕	Αδύναμη βολή, Ρίχνετε την μπάλα στον αέρα για σερβίς, Αργό σερβίς
Πλήκτρο ○	Δυνατή βολή, Ρίχνετε την μπάλα στον αέρα για σερβίς, Δυνατό σερβίς
Πλήκτρο □	Υπερισχυρή βολή, Ρίχνετε την μπάλα στον αέρα για σερβίς, Δυνατό σερβίς
Πλήκτρο △	Ψηλοκρεμαστή, Αυτόματο Σερβίς

Κρατώντας πατημένα τα πλήκτρα L1 & R1 και πατώντας ταυτόχρονα το πλήκτρο START, μπορείτε να μηδενίσετε γρήγορα το παιχνίδι σε οποιοδήποτε σημείο και αν βρίσκεστε.

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πατήστε το πλήκτρο START στην Οθόνη των Τίτλων, για να βγείτε στην οθόνη επιλογής Θέσης Λειτουργίας Παιχνιδιού. Επιλέξτε τη θέση λειτουργίας στην οποία θέλετε να παίξετε, χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα κατεύθυνσης ← και →, και στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ✕ για να εισαγάγετε την επιλογή.

EXHIBITION (Επίδειξη)

Πρόκειται για θέση λειτουργίας με ένα μόνο παιχνίδι, όπου παίζετε γρήγορα και εύκολα. Επιλέγετε από 1 έως 4 παίκτες.

TOURNAMENT (Πρωτάθλημα)

Σε αυτή τη θέση λειτουργίας μπορείτε να λάβετε μέρος σε μια σειρά διοργανώσεων και να προσπαθήσετε να κερδίσετε βραβεία. Μόνον για 1 Παίκτη.

SMASH BLAST (Εκρηκτικό Καρφί)

Αυτό είναι ένα ομαδικό παιχνίδι για 2 ή 4 παίκτες.

PRACTICE (Εξάσκηση)

Θέση λειτουργίας για εξάσκηση. Υπάρχουν 2 τύποι εξάσκησης, SHOT TRAINING (Εκπαίδευση Βολής) ή WARM-UP (Προθέρμανση)

OPTIONS (Επιλογές)

Με αυτή την επιλογή προσαρμόζετε τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού. Σας συνιστούμε να ξεκινήσετε από εδώ, διότι οι ρυθμίσεις δεν μπορούν να αλλάξουν αφότου ξεκινήσετε έναν Αγώνα ή ένα Πρωτάθλημα

OPTIONS (Επιλογές)

Το μενού αυτό περιέχει επιλογές για το παιχνίδι και την Κάρτα Μνήμης. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα ↑ ή ↓ για να επιλέξετε SAVE DATA (Αποθήκευση Δεδομένων), LOAD DATA (Φόρτωση Δεδομένων) ή GAME OPTIONS (Επιλογές Παιχνιδιού), και στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ✕. Παρακαλούμε να θυμάστε ότι δεν μπορείτε να κάνετε αμέσως την επιλογή SAVE DATA.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Παρακαλούμε χρησιμοποιήστε αυτή τη θέση λειτουργίας προτού ξεκινήσετε ένα καινούργιο παιχνίδι, διότι, από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε έναν Αγώνα ή ένα Πρωτάθλημα, οι αλλαγές που κάνετε δεν μπορούν να αποθηκευτούν στην Κάρτα Μνήμης.

LOAD DATA (Φόρτωση Δεδομένων)

Το παιχνίδι ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS' χρησιμοποιεί μία λειτουργία αυτόματης φόρτωσης – εάν η Κάρτα Μνήμης περιέχει ήδη δεδομένα από προηγούμενο παιχνίδι ΚΑΙ έχει τοποθετηθεί στην είσοδο Κάρτας Μνήμης 1 του PlayStation, τα δεδομένα θα φορτωθούν αυτόματα μόλις θέσετε το μηχάνημα σε λειτουργία. **Μην εισάγετε ή αφαιρείτε Κάρτες Μνήμης, από τη στιγμή που το μηχάνημα θα τεθεί σε λειτουργία.** Βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε τουλάχιστον μία ελεύθερη θέση στην Κάρτα Μνήμης, ΠΡΙΝ ξεκινήσετε το παιχνίδι.

ΓΙΑ ΝΑ ΦΟΡΤΩΣΕΤΕ ΕΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

Στην οθόνη LOAD DATA τονίστε το YES (Ναι), στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ✕. Τα δεδομένα σας θα φορτωθούν αυτόματα. Για να ακυρώσετε την επιλογή χωρίς φόρτωση δεδομένων, επιλέξτε NO (Όχι).

ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΕΤΕ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Στην οθόνη SAVE DATA τονίστε το YES, στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ✕. Για να ακυρώσετε την επιλογή χωρίς αποθήκευση, επιλέξτε NO.

GAME OPTIONS (Επιλογές Παιχνιδιού)

Σε αυτήν τη θέση λειτουργίας μπορείτε να προσαρμόσετε τις ακόλουθες ρυθμίσεις του παιχνιδιού:

CONTROL (Πλήκτρα Ελέγχου)

Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει τις διαμορφώσεις των πλήκτρων ελέγχου που προτιμά για τις τέσσερεις βασικές βολές: WEAK (Αδύναμη), STRONG (Δυνατή), SUPER (Υπερισχυρή) και LOB (Ψηλοκρεμαστή). Οι Αριθμοί υποδηλώνουν καθέναν από τους 4 παίκτες. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ← και →, για να τοποθετήσετε τον αριθμό του παίκτη σας πάνω από την επιθυμητή διαμόρφωση.

BALL MARKER (Δείκτης Μπάλας)

Όταν είναι ενεργοποιημένη (ON), ένας δείκτης μπάλας εμφανίζεται στη διάρκεια του παιχνιδιού και δείχνει το σημείο όπου χτύπησε η μπάλα.

SOUND (Ήχος)

Επιλέγετε ανάμεσα από STEREO (Στερεοφωνική) ή MONO (Μονοφωνική) έξοδο για τα ηχητικά εφφέ και τη μουσική του παιχνιδιού.

BGM (Μουσική Υπόκρουση)

Ενεργοποιείτε ή απενεργοποιείτε τη μουσική υπόκρουση.

VIBRATION (Δόνηση)

Με αυτή την επιλογή μπορείτε να ενεργοποιείτε (ON) ή να απενεργοποιείτε (OFF) τη λειτουργία δόνησης του Αναλογικού Χειριστηρίου (DUAL SHOCK).

ΡΥΘΜΙΣΗ ΟΘΟΝΗΣ

Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο △ και χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να ρυθμίσετε την απεικόνιση της οθόνης. Πατήστε το πλήκτρο □ για να επαναφέρετε την απεικόνιση της οθόνης στις αρχικές της ρυθμίσεις.

ΘΕΣΕΙΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ – EXHIBITION (Επίδειξη)

Πρόκειται για μία θέση λειτουργίας όπου παίζετε ένα αυτοτελές παιχνίδι. Μόλις επιλέξετε EXHIBITION στο Κεντρικό Μενού, εμφανίζεται η οθόνη επιλογής Θέσης Λειτουργίας Παιχνιδιού. Με τα πλήκτρα κατεύθυνσης επιλέγετε εάν θέλετε να παίξετε SINGLES (Απλός Αγώνας) ή DOUBLES (Διπλός Αγώνας), και στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ✕.

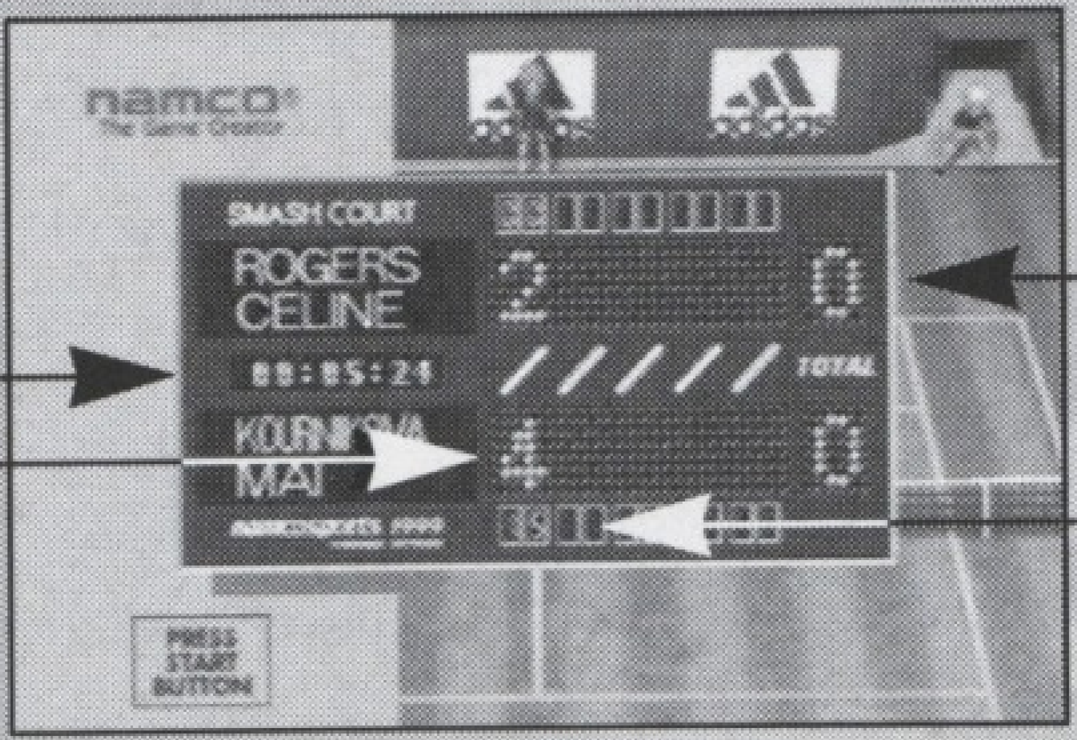
Μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα μέχρι 4 παίκτες.

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΑΓΩΝΑ ΕΠΙΔΕΙΞΗΣ:

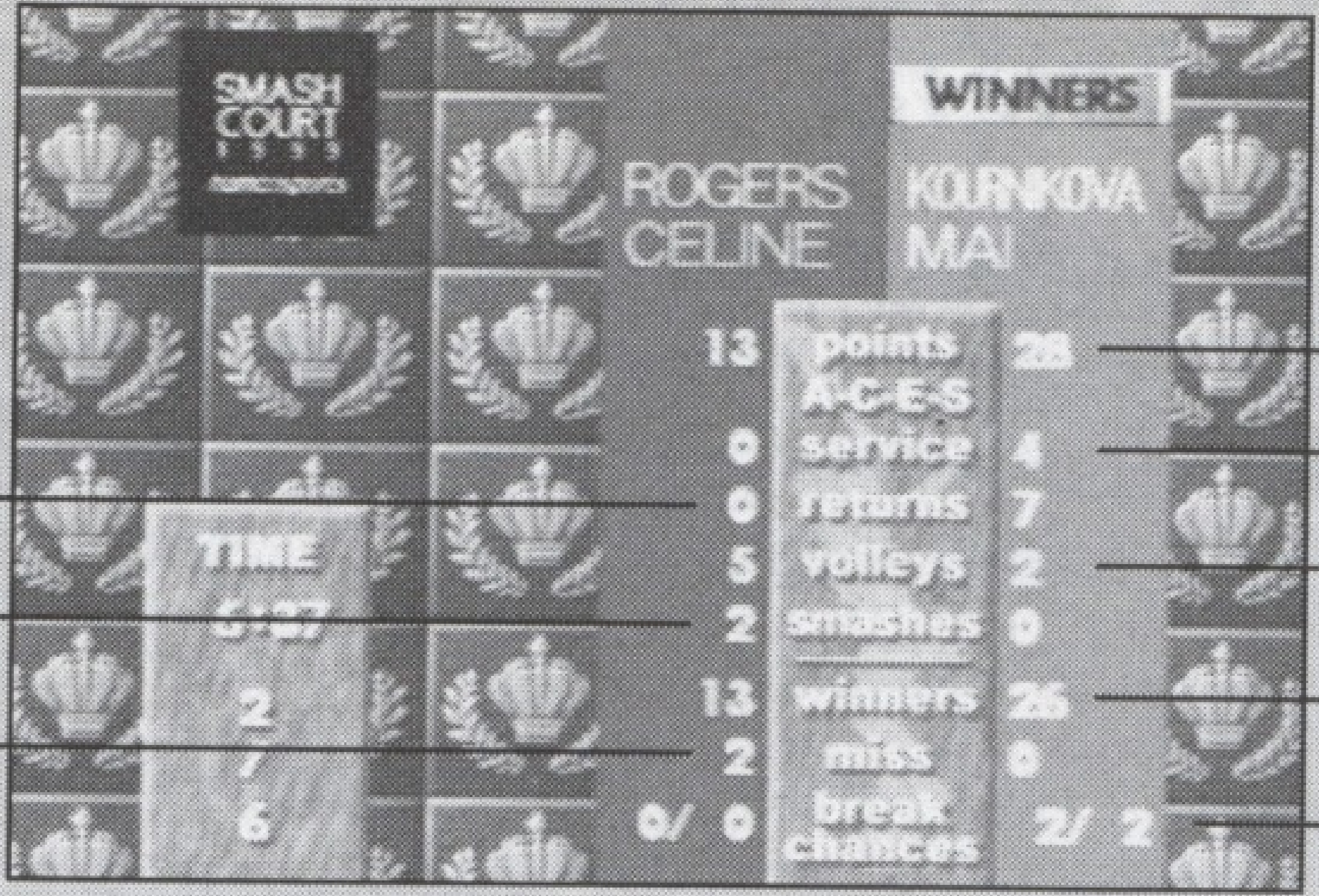
- Πατήστε τα πλήκτρα ↑ ή ↓ για να επιλέξετε τον τύπο του αγώνα: το P# (Π#) υποδεικνύει τον παίκτη και το COM (Η/Υ) υποδεικνύει τον παίκτη που ελέγχεται από τον υπολογιστή. Στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ✕.
- Επιλέξτε τον παίκτη σας. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να τονίσετε έναν παίκτη στην οθόνη. Υπάρχουν 3 τύποι παικτών: NET PLAY (Καθαρό Παιχνίδι –δυνατό βολλέ), ALL ROUND (Ισων Δυνατοτήτων – μέτριος) και BASELINE (Γραμμή Βάσης – δυνατές βολές).
- Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ↑ και ↓ για να επιλέξετε γήπεδο. Το είδος της επιφάνειας του γηπέδου φαίνεται στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης και είναι είτε LAWN (Χορτοτάπητας), είτε CLAY (Κεραμιδόσκονη) είτε HARD (Σκληρό).
- Επιλέξτε τη διάρκεια του αγώνα. Επιλέξτε ανάμεσα από αγώνες του 1 SET (1 Σετ), των 3 SET (3 Σετ) ή των 5 SET (5 Σετ). Ο παίκτης που θα κερδίσει τα περισσότερα σετ θα είναι ο τελικός νικητής.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ

Στη διάρκεια ενός αγώνα, πατήστε το πλήκτρο START για να εμφανιστεί ο Πίνακας Βαθμολογίας:



ΟΘΟΝΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΑΓΩΝΑ



Αριθμός Πόντων από Επιστροφές

Αριθμός Πόντων από Καρφώματα

Πόντοι από τις άστοχες βολές του αντιπάλου

Συνολικοί πόντοι

Αριθμός πόντων σερβίς

Αριθμός Πόντων Βολλέ

Πόντοι από τα δικά σας σερβίς / τις δικές σας επιστροφές

Πόντοι από Μπρέικ (Break) / Ευκαιρίες για Μπρέικ

Πατήστε το πλήκτρο START για να βγείτε από αυτή την οθόνη και να επιστρέψετε στο Κεντρικό Μενού.

Θέσεις Λειτουργίας Παιχνιδιού – TOURNAMENT (Πρωτάθλημα)

Σε αυτήν τη θέση λειτουργίας μπορείτε να επιλέξετε παίκτη και να προσπαθήσετε να κερδίσετε έπαθλα στο δρόμο για την 1η Θέση Παγκοσμίως. Μπορείτε να συμμετάσχετε σε μια σειρά Πρωταθλημάτων Δρόμου ή Επαγγελματικών Πρωταθλημάτων Γκραν Σλαμ. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ↑ και ↓ για να επιλέξετε τον παίκτη σας, και στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ✕ για να επιβεβαιώσετε την επιλογή σας.

STREET TOURNAMENT (Πρωτάθλημα Δρόμου)

Μία σειρά εύκολων αγώνων που δυσκολεύουν βαθμιαία. Ένας καλός τρόπος για τους αρχάριους να κάνουν την εμφάνισή τους στον ανταγωνιστικό χώρο. Παίξτε στο πρωτάθλημα αυτό για να βελτιώσετε τη σειρά σας στην κατάταξη, πριν μπείτε στον Επαγγελματικό κύκλο.

GRAND SLAM (Γκραν Σλαμ)

Μία σειρά πιο δύσκολων αγώνων που επίσης δυσκολεύουν περισσότερο βαθμιαία. Παίξτε σε αυτό το πρωτάθλημα, εάν είστε πεπειραμένος παίκτης ή εάν έχετε ολοκληρώσει τις σειρές Πρωταθλημάτων Δρόμου.

RECORDS (Ρεκόρ)

Μπορείτε να καταγράψετε την τρέχουσα θέση σας στην οθόνη των κατατάξεων. Μόλις φτάσετε μία συγκεκριμένη θέση, θεωρείστε δυνατός παίκτης και έχετε τη δυνατότητα να παρακάμψετε τον 1ο γύρο.

EQUIPMENT (Εξοπλισμός)

Στις περισσότερες διοργανώσεις όπου θα λάβετε μέρος απονέμονται αντικείμενα ή χαρακτήρες επιβράβευσης. Χρησιμοποιήστε αυτή την οθόνη για να επιλέξετε και να εξοπλίσετε τα αντικείμενα που έχετε κερδίσει. Μπορείτε να δώσετε αντικείμενα σε οποιονδήποτε χαρακτήρα και να τα χρησιμοποιήσετε σε έναν αγώνα EXHIBITION ή ένα παιχνίδι SMASH BLAST. Μόλις το αντικείμενο αποδοθεί στον χαρακτήρα, βγείτε από τη θέση λειτουργίας του πρωταθλήματος και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο START ενώ επιλέγετε τον ίδιο χαρακτήρα είτε στη θέση λειτουργίας EXHIBITION είτε στη θέση SMASH BLAST. (*Σημείωση:* τα αντικείμενα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για δύο παίκτες σε απλό αγώνα, δεν μπορούν όμως να χρησιμοποιηθούν σε διπλούς αγώνες.)

EXIT (Έξοδος)

Κάνετε αυτή την επιλογή για να βγείτε και να επιστρέψετε στην οθόνη του κεντρικού μενού.

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΣΑΣ

Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ↑ ή ↓ για να επιλέξετε γήπεδο, ή τονίστε την επιλογή No. OF SETS (Αρ. Σετ) για να διαλέξετε ανάμεσα από αγώνες με 1, 3 ή 5 σετ.

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΟ ΕΙΔΟΣ ΤΟΥ ΓΗΠΕΔΟΥ ΣΑΣ

Το είδος του πρωταθλήματος καθορίζεται από το είδος του παίκτη ή των παικτών που επιλέγετε:

Τύπος αγώνα:	Ο χαρακτήρας σας:	Μορφή πρωταθλήματος:
SINGLES (Απλό)	ΑΝΤΡΑΣ	ΑΠΛΟΣ ΑΓΩΝΑΣ ΑΝΔΡΩΝ
SINGLES (Απλό)	ΓΥΝΑΙΚΑ	ΑΠΛΟΣ ΑΓΩΝΑΣ ΓΥΝΑΙΚΩΝ
DOUBLES (Διπλό)	ΑΝΤΡΑΣ	ΔΙΠΛΟΣ ΑΓΩΝΑΣ ΑΝΔΡΩΝ
DOUBLES (Διπλό)	ΓΥΝΑΙΚΑ	ΔΙΠΛΟΣ ΑΓΩΝΑΣ ΓΥΝΑΙΚΩΝ
DOUBLES (Διπλό)	ΑΝΤΡΑΣ & ΓΥΝΑΙΚΑ	ΜΙΚΤΟΣ ΔΙΠΛΟΣ ΑΓΩΝΑΣ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

Στην αρχή κάθε αγώνα θα βλέπετε τον Πίνακα του Πρωταθλήματος, που θα σας δείχνει τον παίκτη με τον οποίο θα αγωνιστείτε την επόμενη φορά. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να τονίσετε είτε το PLAY MATCH (Διεξαγωγή Αγώνα) είτε το QUIT TOURNAMENT (Εξοδος από Πρωτάθλημα), και στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο ✕. Κάθε αγώνας παίζεται με τον ίδιο τρόπο που παίζονται και οι μεμονωμένοι αγώνες ΕΠΙΔΕΙΞΗΣ.

ΘΕΣΕΙΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ – SMASH BLAST (Εκρηκτικό Καρφί)

Πρόκειται για ένα ομαδικό παιχνίδι για 2-4 παίκτες. Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει έως 5 χαρακτήρες για να παίξουν στην ομάδα του. Αφού επιλέξετε τους χαρακτήρες σας, διαμορφώστε έναν αγώνα με τον ίδιο τρόπο που θα διαμορφώνατε ένα παιχνίδι EXHIBITION. Μόλις κάνετε τις επιλογές σας το παιχνίδι θα αρχίσει.

Στόχος του παιχνιδιού αυτού είναι να ανακτήσετε τη μπάλα από τον αντίπαλό σας σε μια προσπάθεια εξόντωσης όλων των χαρακτήρων του. Μόλις γίνει, κανονικά και με το νόμο, το σερβίς, η μπάλα-βόμβα ενεργοποιείται. Εάν χάσετε μία απόκρουση και αφήσετε τη μπάλα να αναπηδήσει δύο φορές, θα εκραγεί. Κάθε χαμένη απόκρουση αυξάνει το μέγεθος της έκρηξης και θα είναι όλο και πιο δύσκολο να γλιτώσετε. Η μπάλα θα εκραγεί επίσης όταν το χρονόμετρο που βρίσκεται πάνω στην οθόνη φτάσει στο μηδέν, γι' αυτό να το προσέχετε, γιατί το φιτίλι του χρονομέτρου μπορεί να διαφέρει κατά πολύ από παιχνίδι σε παιχνίδι. Όποιοι παίκτες χτυπηθούν από έκρηξη θα αποκλειστούν. Η πρώτη ομάδα παικτών που θα αποκλείσει όλες τις άλλες θα νικήσει το παιχνίδι.

ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ: Η Anna Kournikova δεν μπορεί να επιλεγεί για τα παιχνίδια SMASH BLAST.

ΘΕΣΕΙΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ – PRACTICE (Εξάσκηση)

Με τα πλήκτρα κατεύθυνσης επιλέξτε έναν παίκτη και επιβεβαιώστε την επιλογή σας με το πλήκτρο ✕. Μετά, χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να επιλέξετε είτε SHOT TRAINING (Εκπαίδευση Βολής) είτε ένα απλό παιχνίδι WARM-UP (Προθέρμανση), και στη συνέχεια πατήστε και πάλι το πλήκτρο ✕ για να συνεχίσετε.

SHOT TRAINING (Εκπαίδευση Βολής)

Ένας προπονητής του τέννις θα είναι διαθέσιμος για να βοηθήσει. Καθήκον του είναι να σερβίρει το είδος βολής που ζητάτε. Συνεχίστε την εκπαίδευση μέχρις ότου είστε ικανοποιημένοι με το επίπεδο των ικανοτήτων σας. Με τα πλήκτρα κατεύθυνσης κάνετε τις επιλογές και μετά πατήστε το πλήκτρο ✕.

- Επιλέξτε το SHOT TYPE (Είδος Βολής) που θέλετε: Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα από 8 είδη βολής, για να εξασκηθείτε τόσο στην απόκρουση όσο και στο σερβίς.
- Στη συνέχεια, τοποθετήστε τον προπονητή. Όταν εξασκείστε στην απόκρουση ενός δυνατού ή αδύναμου σερβίς, χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ↑ / ↓ για να αλλάξετε τη θέση από την οποία ο προπονητής κάνει το σερβίς, όπως σε Πάνω Δεξιά, Κάτω Δεξιά, Κάτω Αριστερή ή Πάνω Αριστερή [*Σημείωση:* όταν βρίσκεστε στη θέση λειτουργίας SERVICE TRAINING (Εκπαίδευση Σερβίς), πατήστε το πλήκτρο SELECT για να αλλάζετε τη δική σας θέση για το σερβίς].
- Επιλέξτε το σημείο όπου θα πέσει η μπάλα του προπονητή. Για να επιλέξετε RANDOM (Τυχαίο), πατήστε το πλήκτρο START. (*Σημείωση:* Οι επιλογές αυτές δεν είναι διαθέσιμες όταν βρίσκεστε στη θέση λειτουργίας SERVICE TRAINING ή όταν αποκρούετε τα σερβίς του προπονητή). Τώρα πατήστε το πλήκτρο ✕.
- Τέλος, καθορίστε τη θέση του στόχου απόκρουσης (*Σημείωση:* η επιλογή αυτή δεν διατίθεται στη θέση λειτουργίας SERVICE TRAINING). Μετά από αυτό θα αρχίσει το μάθημα εξάσκησης. Αποκρούστε την μπάλα του προπονητή κατευθύνοντάς την προς το στόχο σας.
- Αφότου αποκρούσετε 30 μπάλες, θα εμφανιστεί μία οθόνη αποτελεσμάτων. Επιλέξτε CONTINUE SHOT TRAINING (Συνέχιση Εκπαίδευσης Βολής) για να επαναλάβετε την επιλογή αυτή. Επιλέξτε RETURN TO TRAINING MENU (Επιστροφή στο Μενού Εκπαίδευσης) για να διαλέξετε κάποια άλλη θέση λειτουργίας εξάσκησης, ή επιλέξτε EXIT TRAINING MODE (Έξοδος από Θέση Λειτουργίας Εκπαίδευσης) για να επιστρέψετε στο κεντρικό μενού.

ΜΕΝΟΥ ΠΡΟΣΩΡΙΝΗΣ ΔΙΑΚΟΠΗΣ

Ενώ βρίσκεστε μέσα στο παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο START για να εμφανιστεί το Μενού Προσωρινής Διακοπής, μετά χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ↑ ή ↓ για να επιλέξετε ένα από τα ακόλουθα:

CONTINUE SHOT TRAINING (Συνέχιση Εκπαίδευσης Βολής)
RETURN TO TRAINING MENU (Επιστροφή στο Μενού Εκπαίδευσης)

WARM-UP (Προθέρμανση)

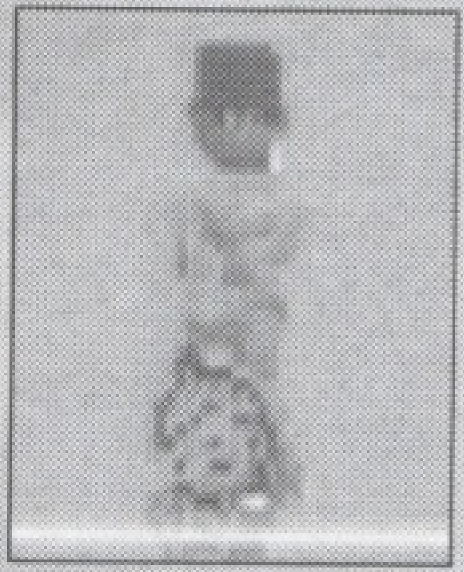
Σε αυτή τη θέση λειτουργίας θα πάρετε μια ιδέα για τα πλήκτρα ελέγχου του παιχνιδιού μέσα από ένα μάθημα εξάσκησης. Στόχος είναι να χτυπάτε συνέχεια τη μπάλα πάνω σε έναν τοίχο. Μόλις η μπάλα χτυπήσει στον τοίχο, ο τοίχος θα κινηθεί προς τα πίσω και θα αποκαλύπτει σταδιακά εικόνες που βρίσκονται πάνω στο δάπεδο. Αφού χάσετε 3 μπάλες, μπορείτε να επιλέξετε YES για CONTINUE (Συνέχιση) ή NO για να επιστρέψετε στο κεντρικό μενού.

Πατήστε το πλήκτρο START για να διακόψετε προσωρινά το παιχνίδι και να ανοίξετε το Μενού Προσωρινής Διακοπής. Επιλέξτε YES για CONTINUE (Συνέχιση) ή NO για να επιστρέψετε στο Κεντρικό Μενού.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Σε αυτή την ενότητα θα σας μάθουμε τις βασικές τεχνικές παιξίματος, αρχίζοντας από το σερβίς και την απόκρουση που αποτελούν 2 από τις σημαντικότερες κινήσεις του τέννις. Μόλις μάθετε τα βασικά, θα μπορείτε να παίζετε αυτό το παιχνίδι πολύ καλύτερα.

ΣΕΡΒΙΣ



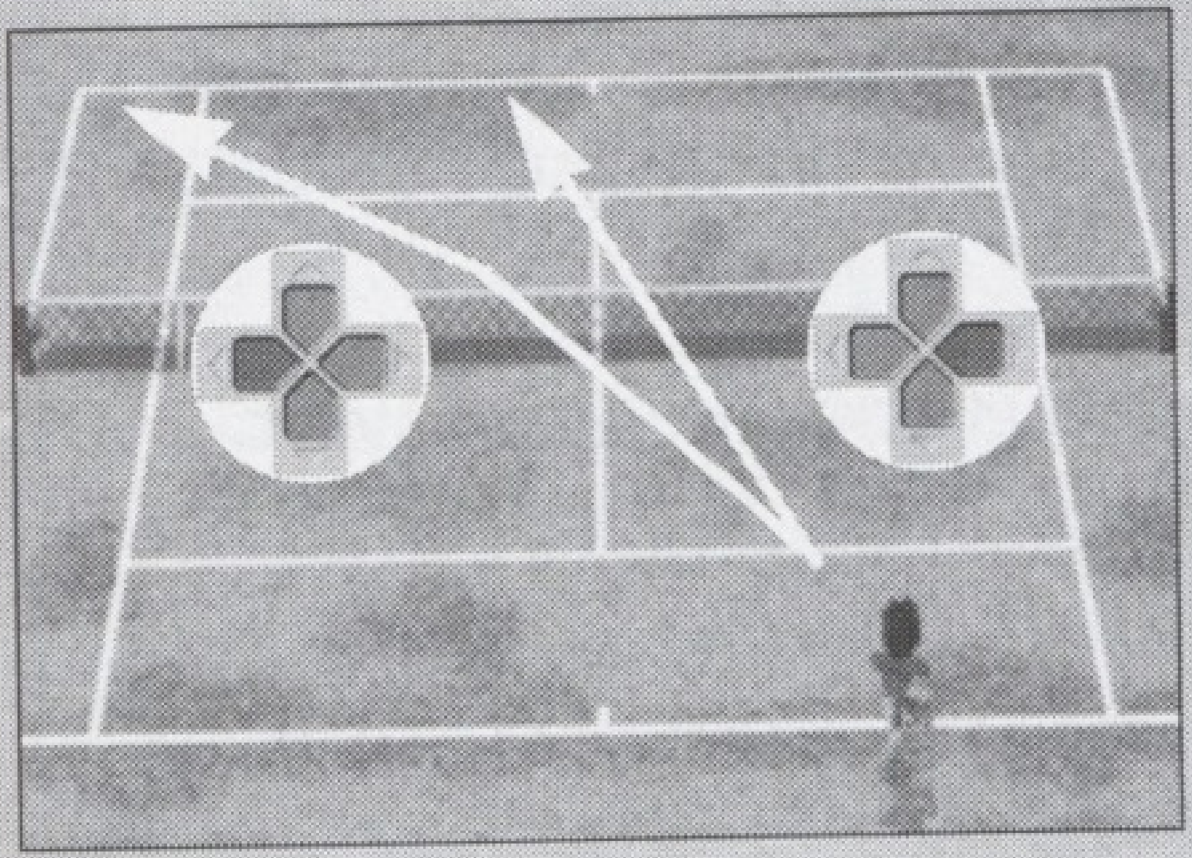
Προτού κάνετε σερβίς, χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ← και → για να τοποθετήσετε τον παίκτη σας στη βασική γραμμή.

Για να ξεκινήσετε το σερβίς πετώντας τη μπάλα στον αέρα, πατήστε το πλήκτρο ○, × ή □.

Ενώ η μπάλα βρίσκεται στον αέρα, πατήστε τα πλήκτρα ○, ✕ ή □ για να κάνετε το σερβίς. Είναι σημαντικό να υπολογίσετε σωστά τη χρονική στιγμή που θα πατήσετε το δεύτερο πλήκτρο. Αν το πατήσετε γρηγορότερα, θα χάσετε τη μπάλα εντελώς, αν το πατήσετε αργότερα, θα στείλετε τη μπάλα στο δίχτυ. Γι' αυτό, εξασκηθείτε ξανά και ξανά!

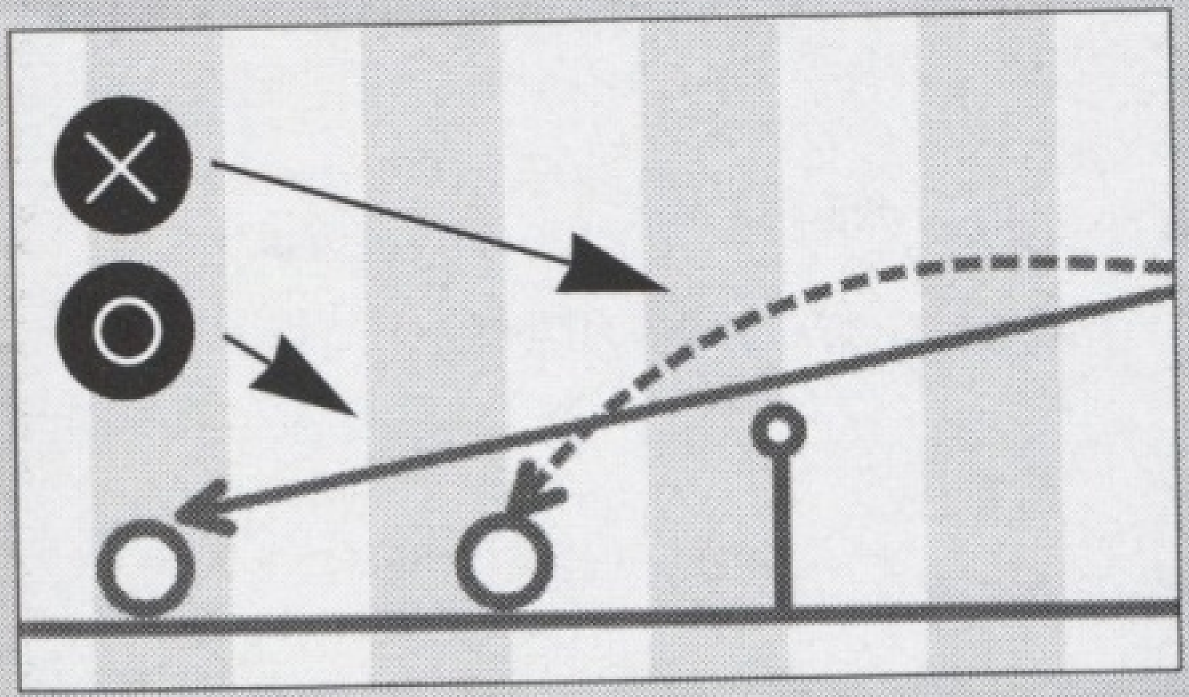
Για εύκολο σερβίς, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο Δ και θα εκτελέσετε ένα αυτόματο σερβίς. Πρόκειται για ένα αργό σερβίς που με το πάτημα ενός πλήκτρου και μόνο προσγειώνεται κάθε φορά μέσα στην περιοχή του σερβίς. Είναι καταπληκτικό για τους αρχάριους που θέλουν να μπουν κατευθείαν στον αγώνα.

ΣΗΜΕΙΟ ΕΛΕΓΧΟΥ – Πώς κατευθύνετε το σερβίς σας



Κατά το σερβίς, πατήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης ← ή → ενώ η μπάλα βρίσκεται στον αέρα, για να κατευθύνετε το σερβίς σας. Όση περισσότερη ώρα πατάτε το πλήκτρο κατεύθυνσης, τόσο χαμηλότερα θα κατευθυνθεί το σερβίς σας. Επιπλέον, αν χτυπήσετε τη μπάλα από ψηλά, θα πέσει στο γήπεδο του αντιπάλου, ενώ αν χτυπήσετε τη μπάλα από χαμηλά, θα τη χάσετε.

ΣΗΜΕΙΟ ΕΛΕΓΧΟΥ – Πώς χρησιμοποιείτε Δυνατά και Αργά Σερβίς



Αφού ρίξετε τη μπάλα στον αέρα, μπορείτε να εκτελέσετε ένα δυνατό σερβίς πατώντας το πλήκτρο ○, ή ένα αργό σερβίς πατώντας το πλήκτρο ✕. Εάν αστοχήσετε στο πρώτο σερβίς, είναι προτιμότερο να παίξετε εκ του ασφαλούς και να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο ✕ για να εκτελέσετε ένα ακριβέστερο σερβίς την επόμενη φορά, ή να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο Δ για να εκτελέσετε ένα Αυτόματο Σερβίς.

ΑΠΟΚΡΟΥΣΗ

ΣΗΜΕΙΟ ΕΛΕΓΧΟΥ – Η δύναμη της απόκρουσης εξαρτάται από το πλήκτρο που πατάτε

Πλήκτρο ○ = Δυνατή βολή •••• Ρίχνει μία πολύ δυνατή μπαλιά. Αυτή θα είναι η βασική σας βολή. Προσέξτε όμως, γιατί είναι εύκολο να στείλετε τη μπάλα είτε εκτός γηπέδου είτε μέσα στο δίχτυ.

Πλήκτρο ✕ = Αδύναμη βολή •••• Ρίχνει μία αργή μπαλιά. Εύκολο μεν για τον αντίπαλο να αποκρούσει τη μπάλα, αλλά εξίσου εύκολο για σας να την ελέγχετε και να την κρατάτε εντός παιχνιδιού.

Πλήκτρο □ = Πανίσχυρη βολή •••• Η βολή αυτή είναι εξαιρετικά δυνατή και χρειάζεται χρόνο για να φορτιστεί. Γι' αυτό θα χρειαστείτε πολλή εξάσκηση για να τελειοποιήσετε τον συγχρονισμό σας. Επίσης, έχει κάποια επίδραση στον παίκτη, καθότι πρέπει να επανέλθει στη θέση του αφού εκτελέσει τη βολή.

Προσπαθήστε να παραπλανήσετε τον αντίπαλό σας, χρησιμοποιώντας έναν συνδυασμό από Δυνατές και Αδύναμες Βολές.

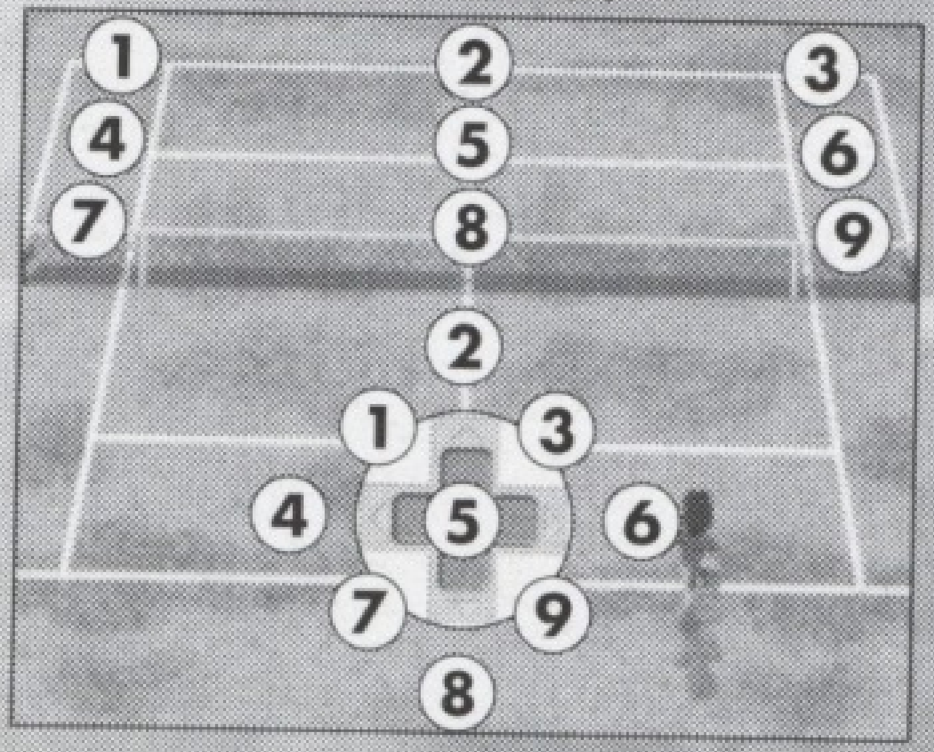
ΣΗΜΕΙΟ ΕΛΕΓΧΟΥ – Οι κινήσεις των ποδιών εξαρτώνται από τον παίκτη που επιλέγετε

Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να κινήσετε τον παίκτη σας μέσα στο γήπεδο. Κάθε παίκτης έχει τη δική του ταχύτητα κινήσεων. Μερικοί παίκτες κινούνται γρήγορα από τη μια πλευρά στην άλλη, μερικοί κινούνται γρήγορα μπρος-πίσω. Για να νικήσετε, είναι σημαντικό να χρησιμοποιείτε τις ικανότητες κάθε παίκτη με τον καλύτερο τρόπο.

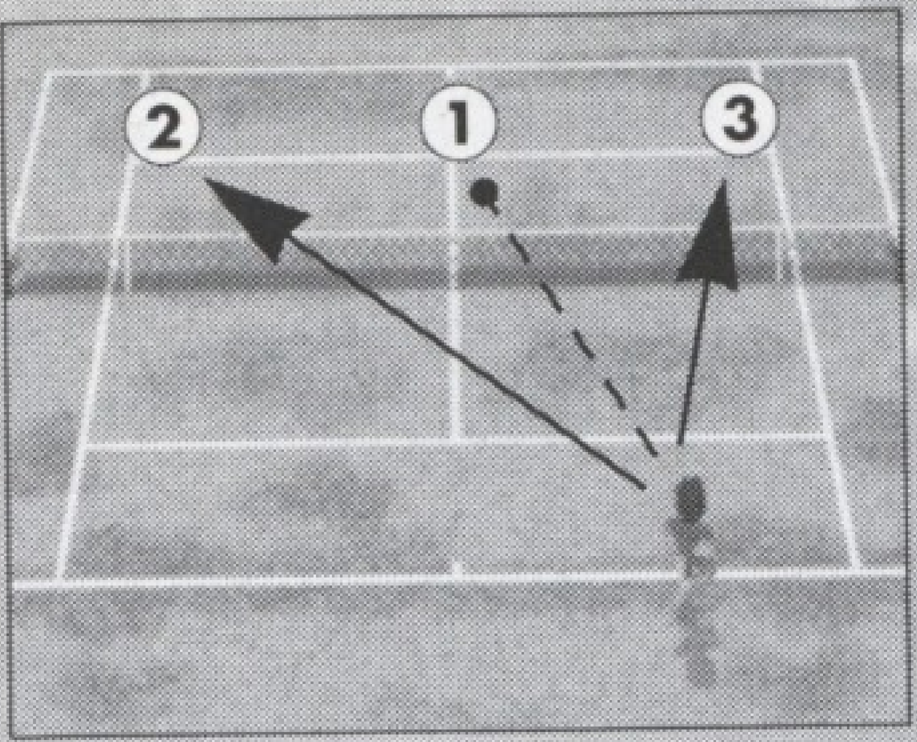
Για να κινήσετε τον παίκτη από εμπρός προς τα πίσω και το αντίθετο, πατήστε σύντομα δύο φορές το πλήκτρο κατεύθυνσης ↑ ή ↓.

ΣΗΜΕΙΟ ΕΛΕΓΧΟΥ – Πώς κατευθύνετε μία βολή

Μπορείτε να κατευθύνετε μία βολή πατώντας τα πλήκτρα κατεύθυνσης, όπως ακριβώς και στο σερβίς. Ο χρονικός συντονισμός της απόκρουσης θα επηρεάσει επίσης την πορεία της βολής.



Η κατεύθυνση προς την οποία πατάτε το πλήκτρο έχει μικρή σχέση με την αριθμημένη περιοχή του γηπέδου. Η κατάσταση θα αναστραφεί όταν παίξετε από την αντίθετη μεριά.

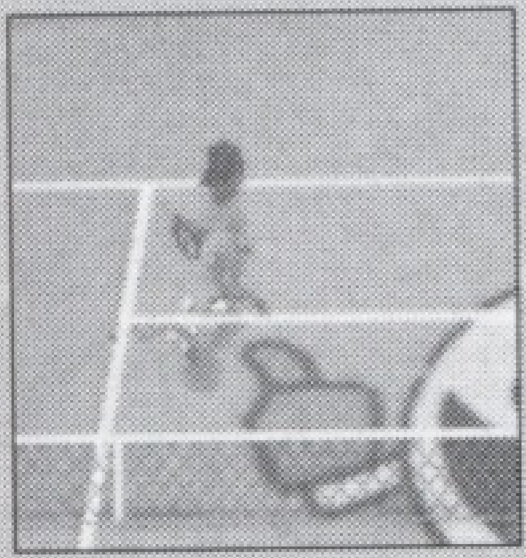


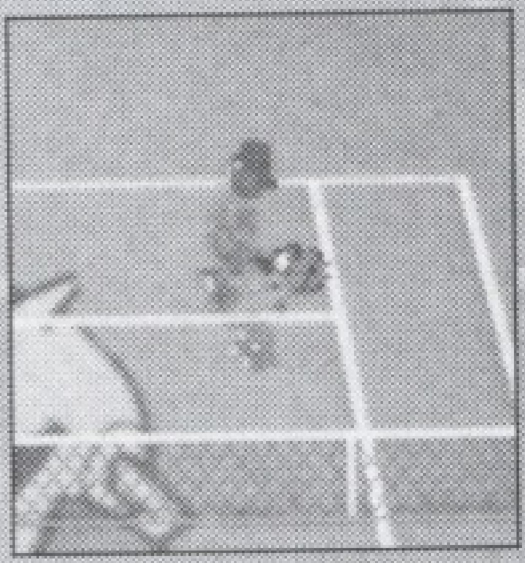
Όταν κάνετε μία απόκρουση, η πορεία της μπάλας θα επηρεαστεί από τη χρονική στιγμή της βολής σας. 1. Κανονικό χτύπημα της μπάλας. 2. Επισπευσμένο χτύπημα της μπάλας. 3. Καθυστερημένο χτύπημα.της μπάλας.

ΔΡΑΣΗ ΠΑΙΚΤΗ

Οι Παίκτες έχουν τη δυνατότητα να εκτελούν πολλά είδη κινήσεων, ανάλογα με τη θέση τους, τα χαρακτηριστικά τους ή την απόστασή τους από τη μπάλα.

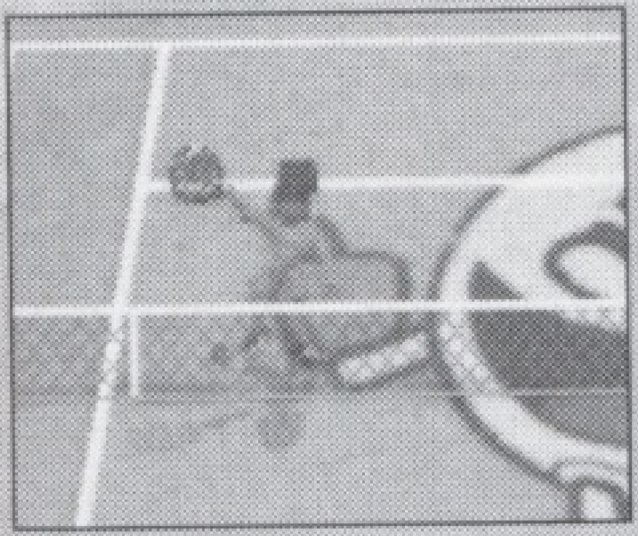
ΝΤΡΑΪΒ ΚΑΙ ΡΕΒΕΡ





Αν ο παίκτης είναι δεξιόχειρας, το χτύπημα της μπάλας από τη δεξιά πλευρά αποτελεί το Ντράιβ και το χτύπημα της μπάλας από την αριστερή πλευρά αποτελεί το Ρεβέρ. Το αντίθετο ισχύει στην περίπτωση που ο παίκτης είναι αριστερόχειρας. Τόσο το Ντράιβ όσο και το Ρεβέρ απαιτούν τον ίδιο έλεγχο, η πορεία όμως της μπάλας ποικίλλει ανάλογα με το είδος της βολής που χρησιμοποιεί ο παίκτης. Τα χαρακτηριστικά κάθε μπάλας ποικίλλουν και αυτά ανάλογα με τον παίκτη που επιλέγετε.

ΒΟΛΛΕ



Συνήθως εκτελείται όταν ο παίκτης βρίσκεται κοντά στο δίχτυ. Αν πατήσετε το πλήκτρο την κατάλληλη στιγμή, ο παίκτης σας θα αποκρούσει τη μπάλα πριν χτυπήσει στο έδαφος.

ΒΟΛΛΕ ΜΕ ΒΟΥΤΙΑ

Μερικοί παίκτες κάνουν βουτιά για να αποκρούσουν μία δύσκολη μπαλιά, όπως επίσης όταν ο παίκτης βρίσκεται κοντά στο δίχτυ. Μερικοί κάνουν την κίνηση αυτή αυτόματα, άλλοι χρειάζονται τα πλήκτρα ελέγχου.

Πώς εκτελείτε ένα Βολλέ με Βουτιά με τα πλήκτρα ελέγχου:

Πατήστε το πλήκτρο ελέγχου (προς την κατεύθυνση της μπάλας) + το πλήκτρο ○ ή ✕ δύο φορές. Βεβαιωθείτε ότι πατάτε το πλήκτρο κατεύθυνσης προς την ίδια κατεύθυνση από την οποία έρχεται η μπάλα, διαφορετικά ο παίκτης θα κάνει βουτιά προς την αντίθετη κατεύθυνση.

ΚΑΡΦΩΜΑ

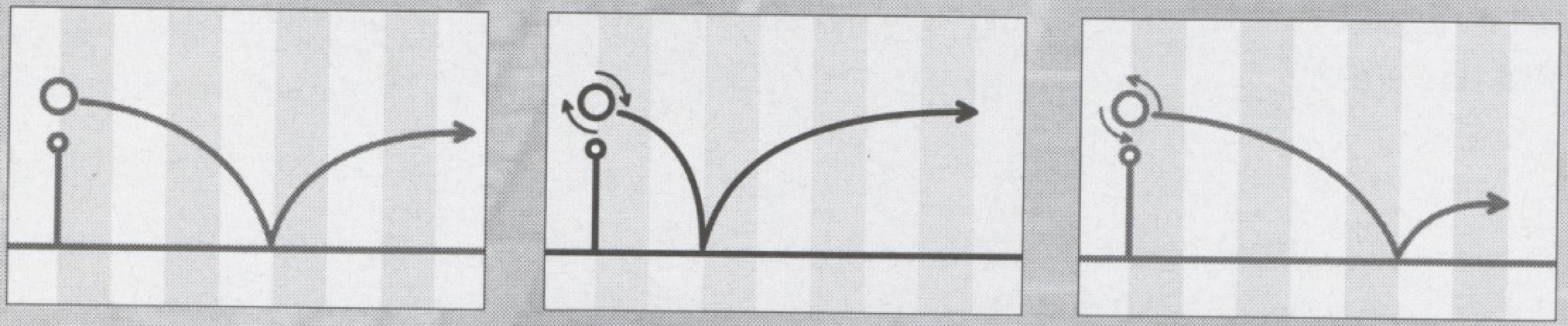
Για να καρφώσετε, ο παίκτης πρέπει να βρίσκεται ακριβώς κάτω από μία ψηλοκρεμαστή μπαλιά. (*Σημείωση:* Δεν μπορείτε να εκτελέσετε κάρφωμα με ρεβέρ).

ΒΟΛΗ ΜΕ ΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΙΣΩ

Όταν ο παίκτης κινείται προς τα πίσω για να χτυπήσει τη μπάλα, εκτελεί μία βολή Με Κίνηση προς τα Πίσω.

ΕΙΔΗ ΒΟΛΗΣ

Μπορείτε να μεταβάλλετε την ταχύτητα της μπάλας πατώντας διάφορα πλήκτρα, το είδος όμως της μπάλας που αποκρούει ένας παίκτης εξαρτάται από τον παίκτη που χρησιμοποιείτε και από το εάν χτυπάτε τη μπάλα με ντράιβ ή ρεβέρ. Δοκιμάστε διάφορους παίκτες και ανακαλύψτε τα δυνατά σημεία του καθενός.



FLAT (Φλατ)

Η μπάλα δεν στριφογυρίζει. Έχει μεγάλη ταχύτητα και πέφτει κανονικά.

TOP SPIN (Τοπ Σπιν)

Η μπάλα στριφογυρίζει προς τα εμπρός. Θα πέσει γρήγορα και θα αναπηδήσει ψηλά.

SLICE (Σλάις)

Η μπάλα στροφογυρίζει προς τα πίσω. Θα πέσει αργά και θα αναπηδήσει χαμηλά.

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

Πειραματιστείτε με διάφορους παίκτες για να βρείτε ποιος ταιριάζει καλύτερα στο δικό σας στυλ παιξίματος.

ΕΙΚΟΝΙΔΙΑ

ΒΟΛΛΕ ΜΕ ΒΟΥΤΙΑ

AUTO: Θα βουτήξει αυτόματα για μία μακρινή μπαλιά. Πατήστε μία φορά το πλήκτρο ╳ ή ◯.

OK: Χειροκίνητη βουτιά. Πατήστε δύο φορές το πλήκτρο ╳ ή ◯ για να βουτήξει.

ΟΧΙ: Δεν κάνει βουτιές.

FLAT / TOPSPIN / SLICE (F/T/S)

OK: Χειροκίνητος έλεγχος της μπάλας.

ΟΧΙ: Οι διαθέσιμες βολές έχουν προκαθοριστεί.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΓΥΝΑΙΚΩΝ:

KOURNIKOVA (Κουρνίκοβα)

Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: OK

DAVIES (Ντέιβις)

Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

SUMMERS (Σάμμερς)

Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

CELINE (Σελίν)

Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: AUTO
F/T/S: ΟΧΙ

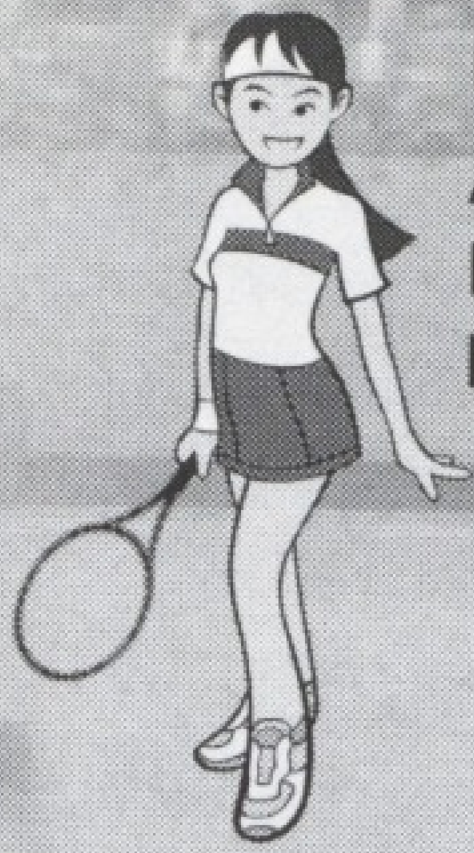
TAYLOR (Τέυλορ)

Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

MAY (Μέυ)

Αριστερόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: OK

MAI (Μάι)



Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

ALYSSA (Αλύσσα)

Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: AUTO
F/T/S: OK

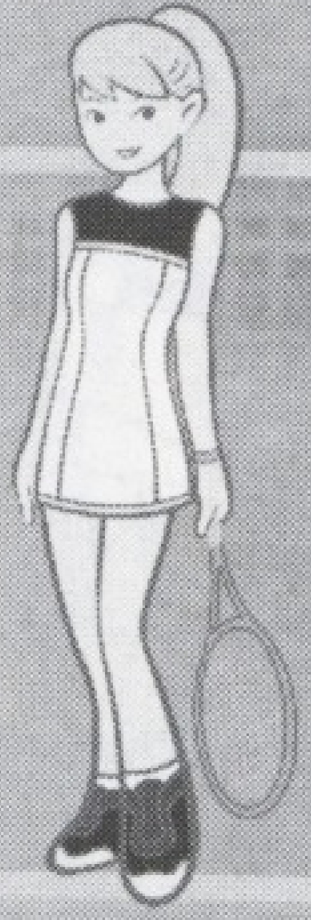
JASMINE (Τζάσμιν)

Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

JORDAN (Τζόρνταν)

Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

VIKI (Βίκι)

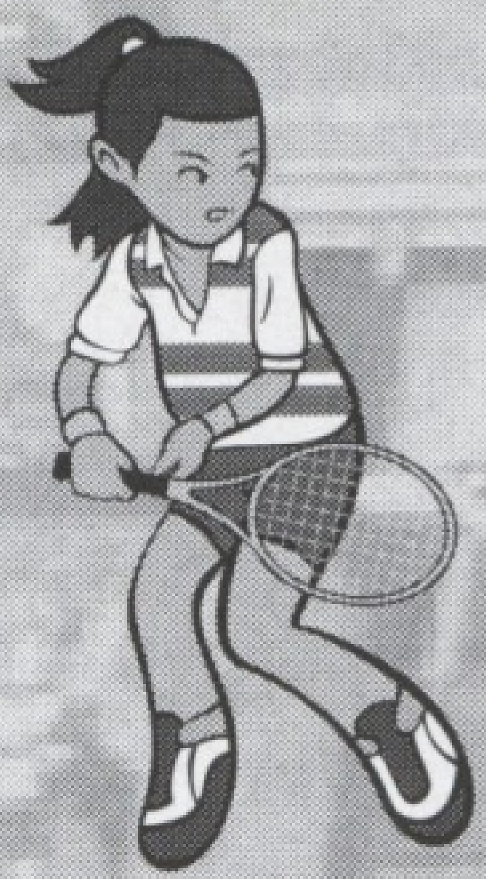


Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

AKIKO (Ακίκο)

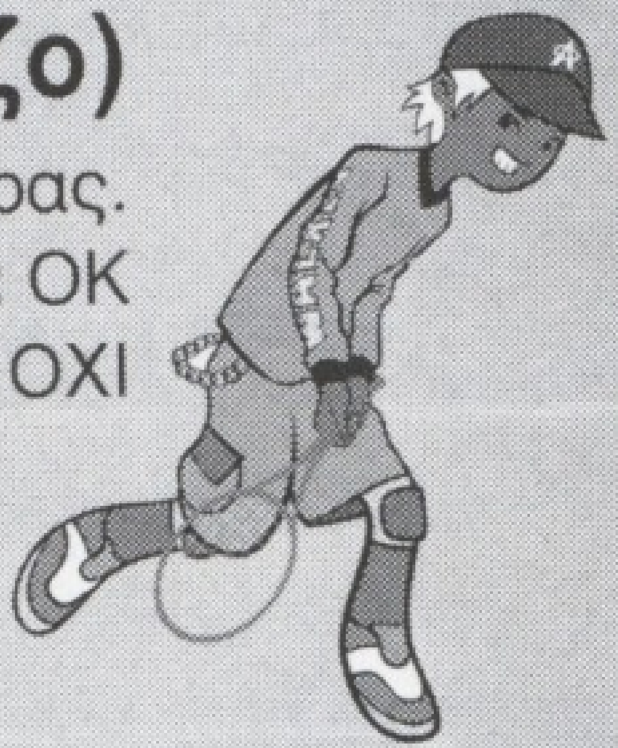
Δεξιόχειρη.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΑΝΔΡΩΝ



ROGERS (Ρότζερς)

Δεξιόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ



RENZO (Ρέντζο)

Δεξιόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΚ
F/T/S: ΟΧΙ

CHAN (Τσαν)

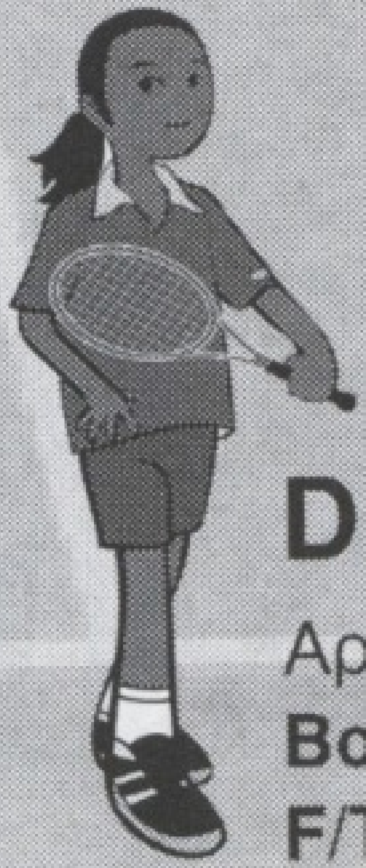
Δεξιόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΚ

GOODMAN (Γκούντμαν)

Δεξιόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

RUFUS (Ρούφους)

Αριστερόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΚ
F/T/S: ΟΧΙ



DESOUSA (Ντεζόουζα)

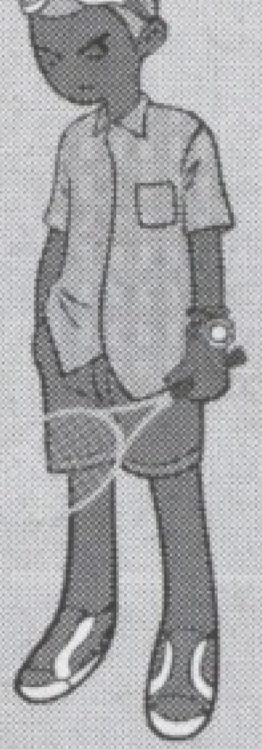
Αριστερόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

PETERS (Πήτερς)

Δεξιόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

MICHAELS (Μάικλς)

Δεξιόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ



LINN (Λιν)

Δεξιόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

DANN (Νταν)

Αριστερόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

PIERCE (Πιρς)

Αριστερόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

DIAZ (Ντίαζ)

Δεξιόχειρας.
Βολλέ με Βουτιά: ΟΧΙ
F/T/S: ΟΧΙ

ΣΗΜΕΙΟ ΕΛΕΓΧΟΥ – Ο αυτόματος ή χειροκίνητος έλεγχος της βολής εξαρτάται από τον παίκτη που επιλέγετε.

Οι χειροκίνητοι παίκτες μπορούν να χτυπήσουν διάφορα είδη βολής με ειδικά πλήκτρα ελέγχου. Για τους αυτόματους παίκτες, τα είδη βολής που μπορούν να εκτελέσουν είναι προκαθορισμένα. Πειραματιστείτε με διάφορους παίκτες για να βρείτε ποια είναι αυτά.

Εάν χρησιμοποιείτε έναν χειροκίνητο παίκτη, το παιχνίδι θα μοιάζει πολύ περισσότερο με πραγματικό τέννις.

ΧΕΙΡΟΚΙΝΗΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

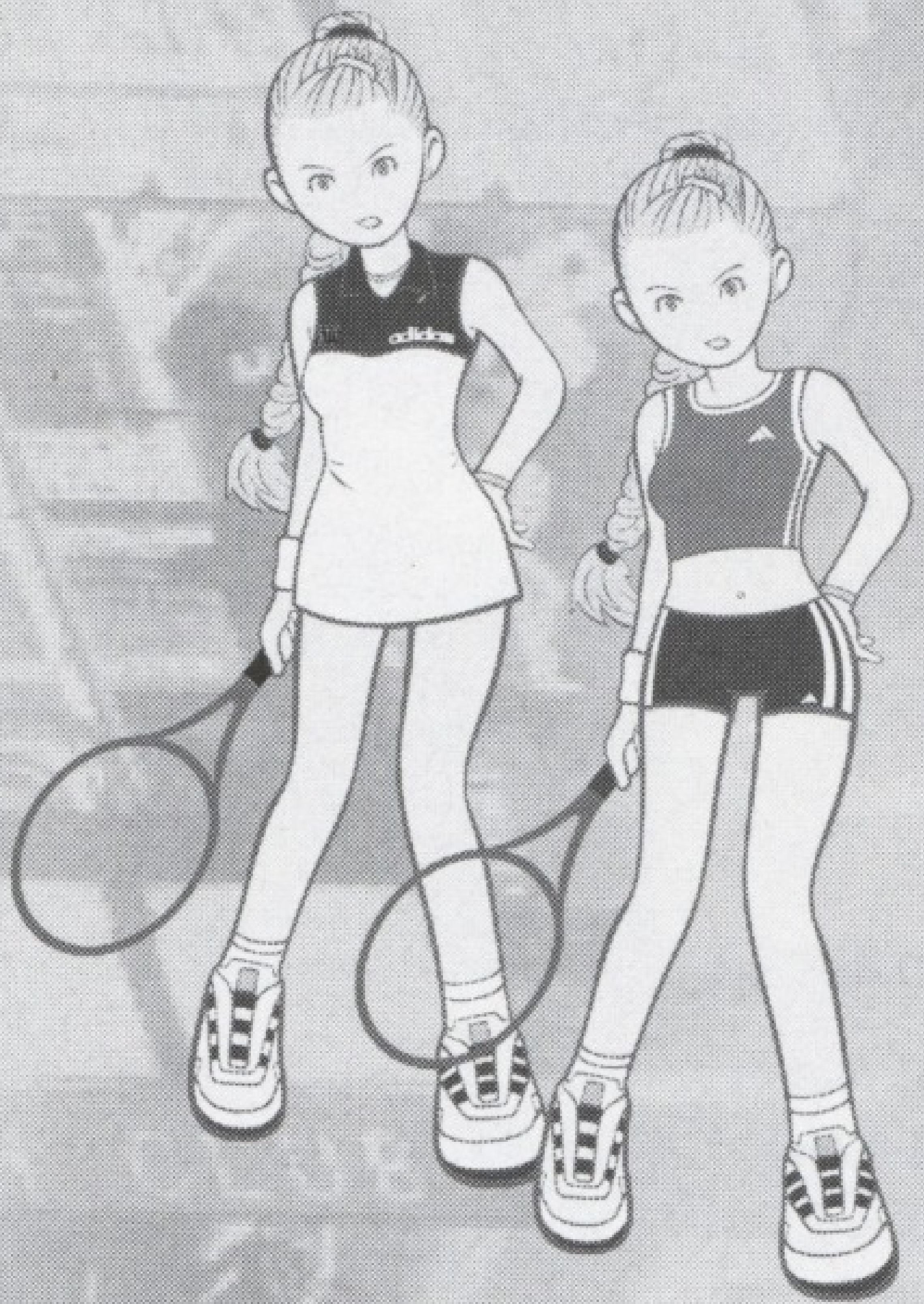
Top spin:	Πλήκτρο R1 + ○ (Δυνατή βολή)
Flat:	Πλήκτρο ○ (Δυνατή βολή) = Δυνατή flat βολή
	Πλήκτρο ✕ (Αδύναμη βολή) = Αδύναμη flat βολή
Slice:	Πλήκτρο R1 + ✕ (Αδύναμη βολή)
Ψηλοκρεμαστή:	Πλήκτρο △

Συμβουλές για το παιχνίδι:

Μπορείτε να κερδίσετε νέους χαρακτήρες και νέες εκδοχές της Anna, με διαφορετικές ικανότητες. Μόλις κερδίσετε έναν νέο χαρακτήρα, πατήστε μαζί τα πλήκτρα L2 & R2, στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα, για να τα αποκαλύψετε.

ΠΟΡΤΡΕΤΟ ΤΗΣ ANNA KOURNIKOVA

ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΤΗΣ ΚΑΡΙΕΡΑΣ ΤΗΣ



Ημερομηνία Γέννησης:	7 Ιουνίου 1981
Τόπος Γέννησης:	Μόσχα, Ρωσία
Τόπος Διαμονής:	Φλόριντα, Η.Π.Α.
Ύψος:	5'8 (177 εκ.)
Βάρος:	123 lbs (61,5 κιλά).
Κατάσταση:	Επαγγελματίας (Οκτώβριος 1995)

1995-1999

- Παγκόσμια Πρωταθλήτρια Εφήβων σε ηλικία 14 ετών, 1995
- Εντυπωσιακότερη Νεοεμφανιζόμενη Τεννίστρια του Τουρνουά Corel WTA, 1996
- Έφτασε στους πρώτους 16 στο πρώτο της πρωτάθλημα Γκραν Σλαμ (1996 Open Ηνωμένων Πολιτειών)
- Έφτασε στους ημιτελικούς του Γουίμπλεντον την πρώτη κιόλας φορά που συμμετείχε σε αυτό το πρωτάθλημα, το 1997
- Η πρώτη τεννίστρια της σύγχρονης εποχής που νίκησε στη σειρά τέσσερεις τεννίστριες της Κορυφαίας Δεκάδας, σε τουρνουά απλών αγώνων (Πρωταθλήματα Lipton 1998)

- Πρώτος τίτλος του Τουρνουά WTA: πρωταθλήτρια στο διπλό μαζί με τη Monica Seles, στο Κύπελλο Princess της Toyota που διεξήχθη στο Τόκυο το 1998
- Πρώτος τίτλος Grand Slam: πρωταθλήτρια στο διπλό μαζί με τη Martina Hingis, στο Open της Αυστραλίας το 1999
- Στους απλούς αγώνες επαγγελματικού επιπέδου νικά τις Martina Hingis, Steffi Graf, Lindsay Davenport, Monica Seles, Arantxa Sanchez Vicario και Conchita Martinez

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and POWERLINE Nos.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis™ & © 1996 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. A Namco Product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Players

Memory Card 1 block

Multi Tap Adaptable 1~4 Players

Analog Control Compatible

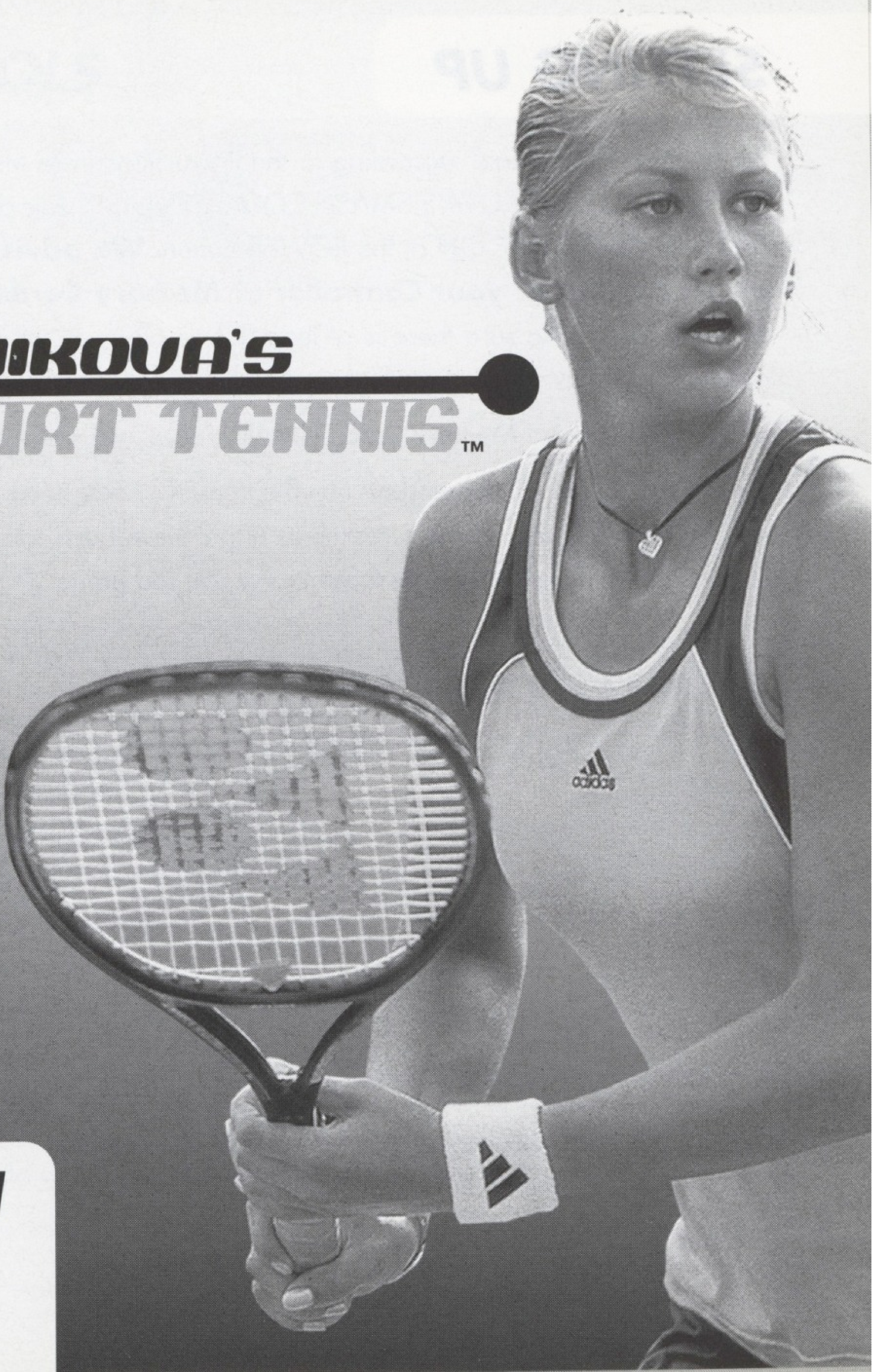
Vibration Function Compatible

Optional Controller SLEH-0004

DUAL SHOCK

SCES-01833

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™



ENGLISH

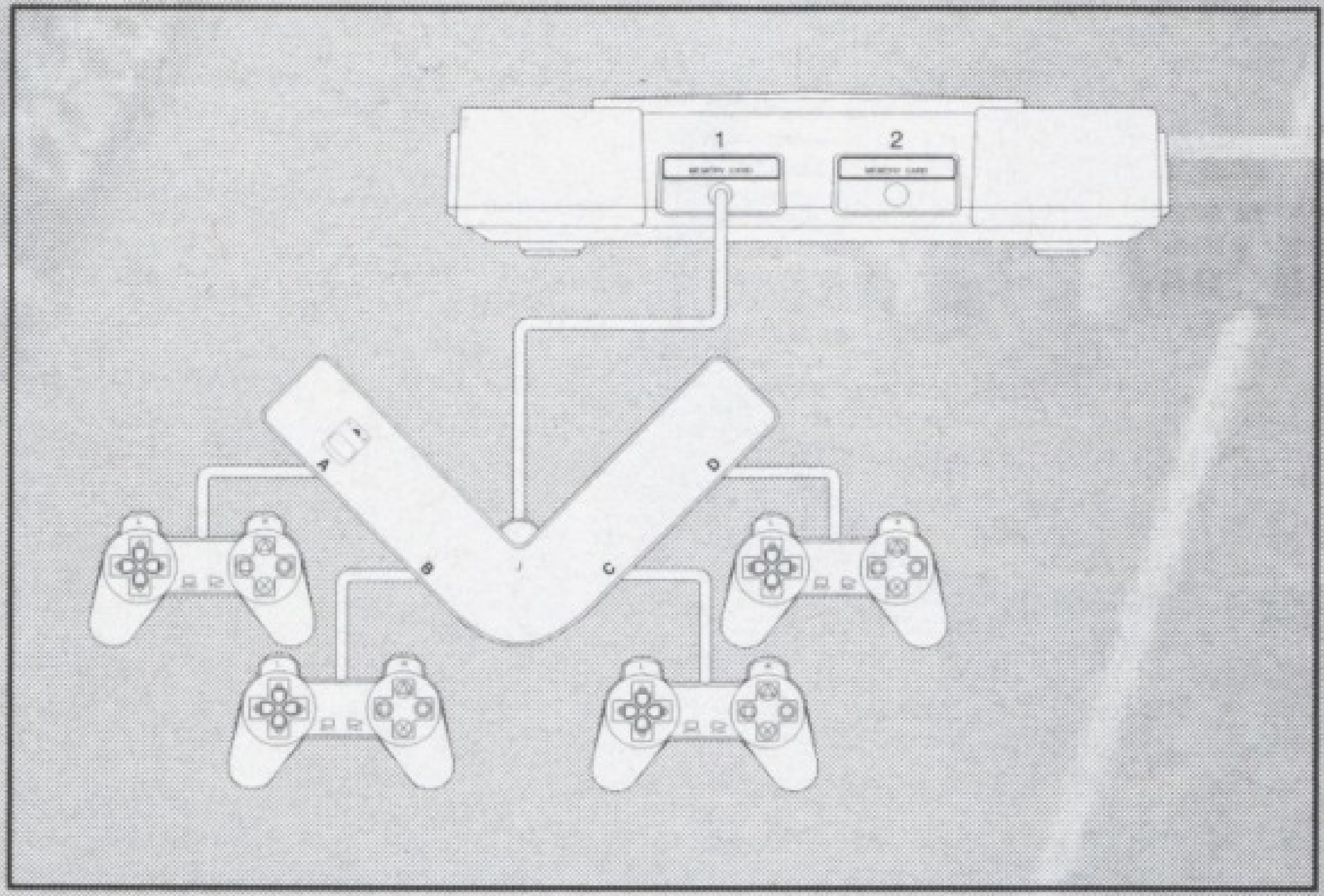
SETTING UP

Set up your PlayStation® according to the instructions in its Instruction Manual. Insert the ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ disc and close the disc cover. Turn your PlayStation® ON at the POWER button. **We advise you not to insert or remove either your Controller or Memory Cards once the power is turned on.** Make sure there is at least 1 free block on your Memory Card before commencing play.

WARNING: Insert Memory Cards into Memory Card slot 1 only.

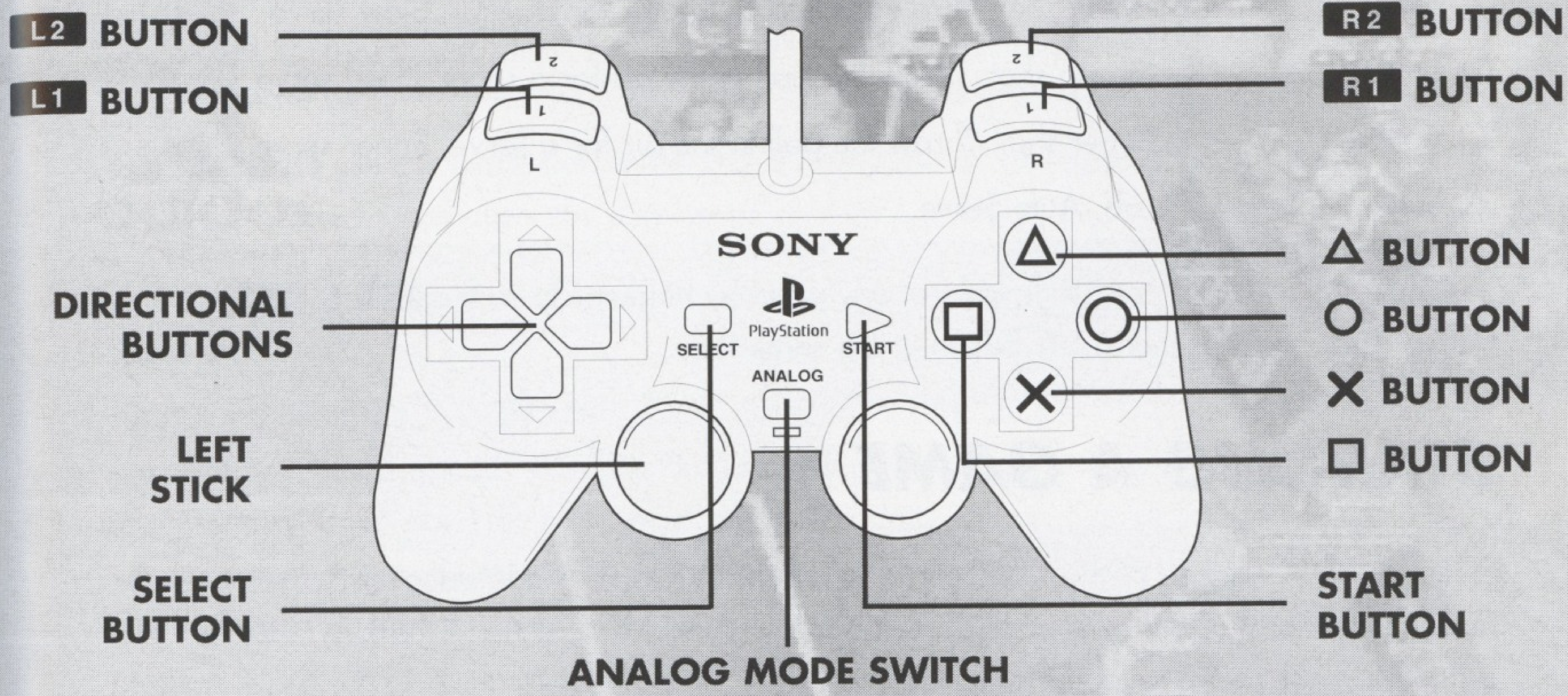
PLEASE NOTE: All screenshots for this manual have been taken from the English version of this game. Some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished game.

SETTING UP A MULTI PLAYER GAME



Up to four players can play ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ at the same time. A Controller is needed for each player. For three or more players, a Multi Tap is required. Make sure that the Multi Tap is inserted into Controller port 1, and that a Controller is inserted into Controller port 1-A of the Multi Tap. Any additional Controllers should be inserted sequentially.

BASIC CONTROLS



These are the default controls; you can choose from 3 other configurations in the OPTIONS Menu. If you are using an Analog Controller (DUAL SHOCK™), you can use the left stick in place of the directional buttons. You can also toggle the vibration function on or off in the OPTIONS Menu (see the OPTIONS section elsewhere in this manual for more information).

MENU CONTROLS

Directional buttons	Highlight or toggle menu options
✕ / △ button	Confirm selections
○ / □ button	Cancel selections

GAME CONTROLS

Directional buttons	Move the characters, and aim shots
✕ button	Weak shot, Throw the ball in the air for a serve, Slow serve
○ button	Strong shot, Throw the ball in the air for a serve, Hard serve
□ button	Super shot, Throw the ball in the air for a serve, Super serve
△ button	Lob, Auto Serve

It is possible to quickly reset the game at any point by holding down the L1 & R1 buttons and pressing the START button at the same time.

STARTING A GAME

Press the START button at the Title Screen to reach the Game Mode selection screen. Select the mode you want to play by using the ← and → directional buttons, then press the ✕ button to enter the selection.

EXHIBITION	TOURNAMENT	SMASH BLAST
This is a single game mode for quick and easy play. Choose from 1 to 4 players.	In this mode you can enter a series of competitions and try to win prizes. For 1 Player only.	This is a party game for either 2 or 4 players.

PRACTICE	OPTIONS
A training mode. There are 2 types of training available, SHOT TRAINING or WARM-UP	Select this to customise the game settings. We suggest you come here first, as settings cannot be altered once you've started a Match or Tournament.

OPTIONS

This menu contains options for the game and for your Memory Card. Use the ↑ or ↓ buttons to choose SAVE DATA, LOAD DATA or GAME OPTIONS, then press the ✕ button. Please be aware that the SAVE DATA option is not immediately selectable.

NOTE: Please use this mode before starting a new game as changes made cannot be saved to Memory Card once you commence a Match or Tournament.

LOAD DATA

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™ uses an auto-load function - if your Memory Card already contains data from a previous game AND if it is inserted into Memory Card slot 1 on your PlayStation, the data will be automatically loaded when you switch the power on. **Do not insert or remove Memory Cards once the power is turned on.** Make sure you have at least one free block on your Memory Card BEFORE you begin to play.

TO LOAD A SAVED GAME:

Highlight YES on the LOAD DATA screen, then press the ✕ button. Your data should automatically load. To cancel the selection without loading, choose NO.

TO SAVE GAME DATA:

Highlight YES on the SAVE DATA screen, then press the ✕ button. To cancel the selection without saving, choose NO.

GAME OPTIONS

In this mode you can adjust the following game settings:

CONTROL

Each player can choose their preferred control configurations for the four basic shots: WEAK, STRONG, SUPER and LOB. The Numbers indicate each of the 4 players. Use the ← and → directional buttons to position your player number above the desired configuration.

BALL MARKER

When this is set to ON, a ball marker appears during play to indicate where the ball bounced.

SOUND

Choose between STEREO or MONO output for the sound effects and music for the game.

BGM

Toggle the background music on and off.

VIBRATION

You can switch the Analog Controller (DUAL SHOCK) Vibration Function ON or OFF here.

ADJUST SCREEN

Hold down the △ button and use your directional buttons to adjust the screen display. Press the □ button to return the screen display to its original settings.

GAME MODES - EXHIBITION

This is a mode to play a one-off game. After choosing EXHIBITION on the Main Menu, the Game Mode selection screen appears. Choose whether to play SINGLES or DOUBLES with the directional buttons, then press the ✕ button.

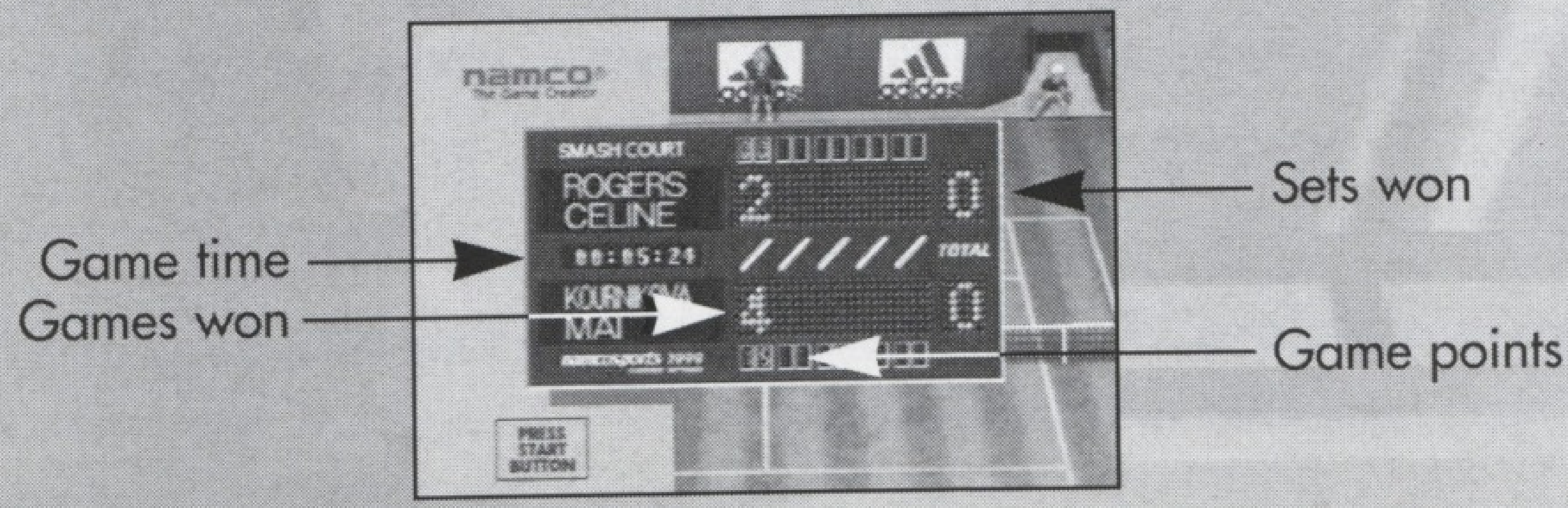
Up to 4 players can play at the same time.

STARTING AN EXHIBITION MATCH:

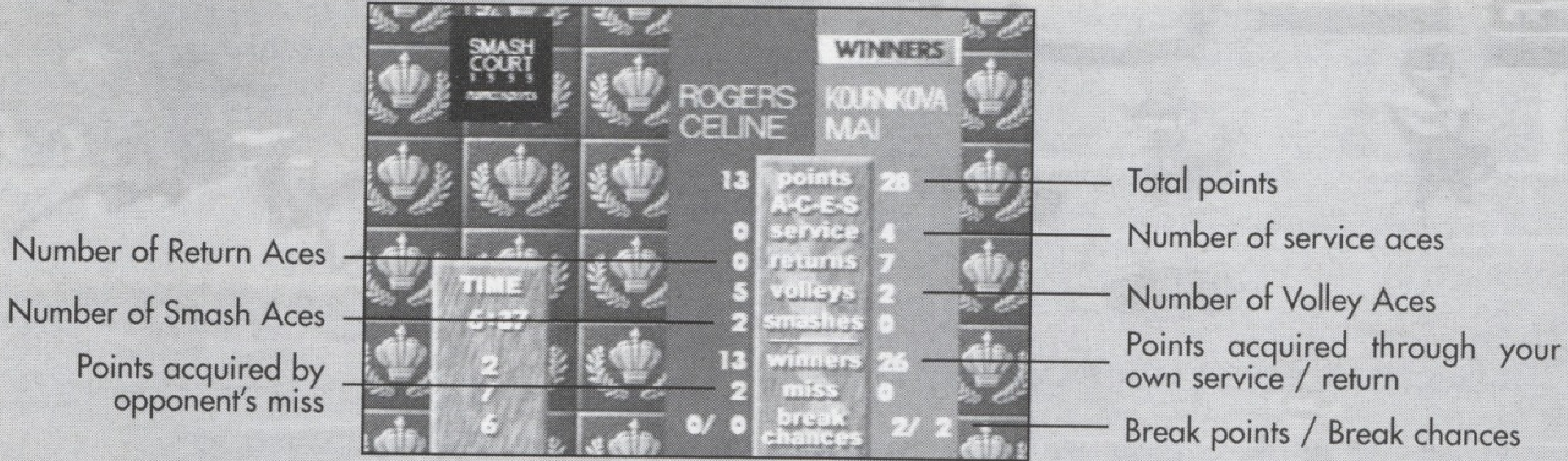
- Press ↑ or ↓ to select the match type: P# stands for player, COM for computer-controlled player. Then press the ✕ button.
- Choose your player. Use the directional buttons to highlight a player on the screen. There are 3 player types: NET PLAY (strong volley), ALL ROUND (average) and BASELINE (powerful shots).
- Use the ↑ and ↓ buttons to select a court. The type of playing surface is shown in the bottom right hand corner of the screen, either LAWN, CLAY or HARD.
- Select the match length. Choose between a 1 SET, 3 SET or a 5 SET match. The player who wins the majority of sets will be the overall winner.

SCOREBOARD

Press the START button during a match to bring up the Scoreboard:



MATCH RESULTS SCREEN



Press the START button to leave this screen and return to the Main Menu.

Game Modes - TOURNAMENT

In this mode you can select a player and try to win prizes on the way to becoming World #1. You can choose to enter a series of Street Tournaments or a Professional series of Grand Slam Tournaments. Use the ↑ and ↓ directional buttons to select your player, then press the X button to confirm.

STREET TOURNAMENT

An easy series of matches progressing in difficulty. A good way for beginners to break into the competition scene. Play here to improve your ranking, before entering the Pro-circuit.

GRAND SLAM

A more difficult series of matches, also progressing in difficulty. Play here if you're an expert player, or have completed the Street-series.

RECORDS

You can keep track of your current position on the rankings screen. Once you reach a certain ranking you will become a seeded player enabling you to skip the 1st round.

EQUIPMENT

Prizes / bonus items or characters will be awarded in most of the competitions you enter. Use this screen to select and equip the items you have won. You can assign items to any character and use them in an EXHIBITION match or SMASH BLAST game too. Once the item is assigned to the character, exit the tournament mode and hold the START button while selecting the same character in either EXHIBITION or SMASH BLAST mode. (Note: Items can be used for two players in a singles match, but can't be used in a doubles match.)

EXIT

Select this option to quit and return to the main menu screen.

CHOOSE YOUR COURT

Use the ↑ or ↓ directional buttons to choose your court, or highlight the No. OF SETS option to choose between 1, 3 or 5 set matches.

CHOOSE YOUR GAME-TYPE

The type of tournament will be decided by the type of player or players you choose:

Match type:	Your character:	Tournament format:
SINGLES	MALE	MEN'S SINGLES
SINGLES	FEMALE	WOMEN'S SINGLES
DOUBLES	MALE	MEN'S DOUBLES
DOUBLES	FEMALE	WOMEN'S DOUBLES
DOUBLES	MALE & FEMALE	MIXED DOUBLES

TOURNAMENT TABLE

At the beginning of each match you will see the Tournament Table, which will show you the player you are due to compete with next. Use the directional buttons to highlight whether to PLAY MATCH or QUIT TOURNAMENT, then press the X button. Each match is played in the same way as individual EXHIBITION matches.

GAME MODES - SMASH BLAST

This is a party game for 2-4 players. Each player may select up to 5 characters to play on their team. After selecting your characters, set up a match in the same way as you would an EXHIBITION game. Once you have made your choices, the game will begin.

The object of this game is to rally the ball with your opponent in an attempt to eliminate all of their characters. Once the bomb-ball has been legally served it becomes active. If you miss a return, and the ball is allowed to bounce twice it will detonate. With each miss the size of explosion increases making it harder to escape. The ball will also detonate once the on-screen timer reaches zero, so keep a look out for this as the timer fuse can differ greatly between games. Any players caught by an explosion will be knocked out. The first team of players to knockout all the others will win the game.

PLEASE NOTE: Anna Kournikova is not selectable for SMASH BLAST games.

GAME MODES - PRACTICE

Choose a player with the directional buttons and confirm with the X button. Next, use the directional buttons to choose either SHOT TRAINING or a simple WARM-UP game, then press the X button again to proceed.

SHOT TRAINING

A tennis coach will be on hand to assist. His job will be to serve the type of shot you request. Keep training until you are satisfied with your level of skill. Select options with the directional buttons, then press the ✕ button.

- Select your SHOT TYPE: You can choose from 8 shot types to practice returning as well as service training.
- Next, position the coach. When you practice returning a strong or weak serve, use the ↑ / ↓ Directional buttons to move his serving position from Upper Right, Lower Right, Lower Left or Upper Left (*Note:* Press the SELECT button when in SERVICE TRAINING mode to change your own service position).
- Select the drop point of the coach's ball. To choose RANDOM press the START button. (*Note:* These choices are not available when in SERVICE TRAINING mode or while receiving service shots from the coach). Now press the ✕ button.
- Finally, position your 'return target' (*Note:* Option not available in SERVICE TRAINING mode). After this, the practice session will begin. Hit the coach's ball back towards your target.
- After you hit 30 balls, a results screen will be displayed. Select CONTINUE SHOT TRAINING to retry this option. Select RETURN TO TRAINING MENU to choose another practice mode, or select EXIT TRAINING MODE to return to the main menu.

PAUSE MENU

In-game, press the START button to bring up the Pause Menu, then use the ↑ or ↓ directional buttons to select from the following:

CONTINUE SHOT TRAINING
RETURN TO TRAINING MENU

WARM-UP

In this mode you can get a feel for the game's controls with a practice session. The object is to keep hitting the ball against a wall. Once the ball hits the wall, the wall will move backward, gradually revealing images on the floor. After you lose 3 balls, you can choose YES to CONTINUE or NO to return to the main menu.

Press the START button to pause the game and open the Pause Menu. Choose YES to CONTINUE or NO to return to the Main Menu.

HOW TO PLAY

Here, we'll teach you the basic playing techniques, starting with service and stroke, which are 2 of the most important skills in tennis. Once you learn the basics, you'll be able to play this game much better.

SERVICE

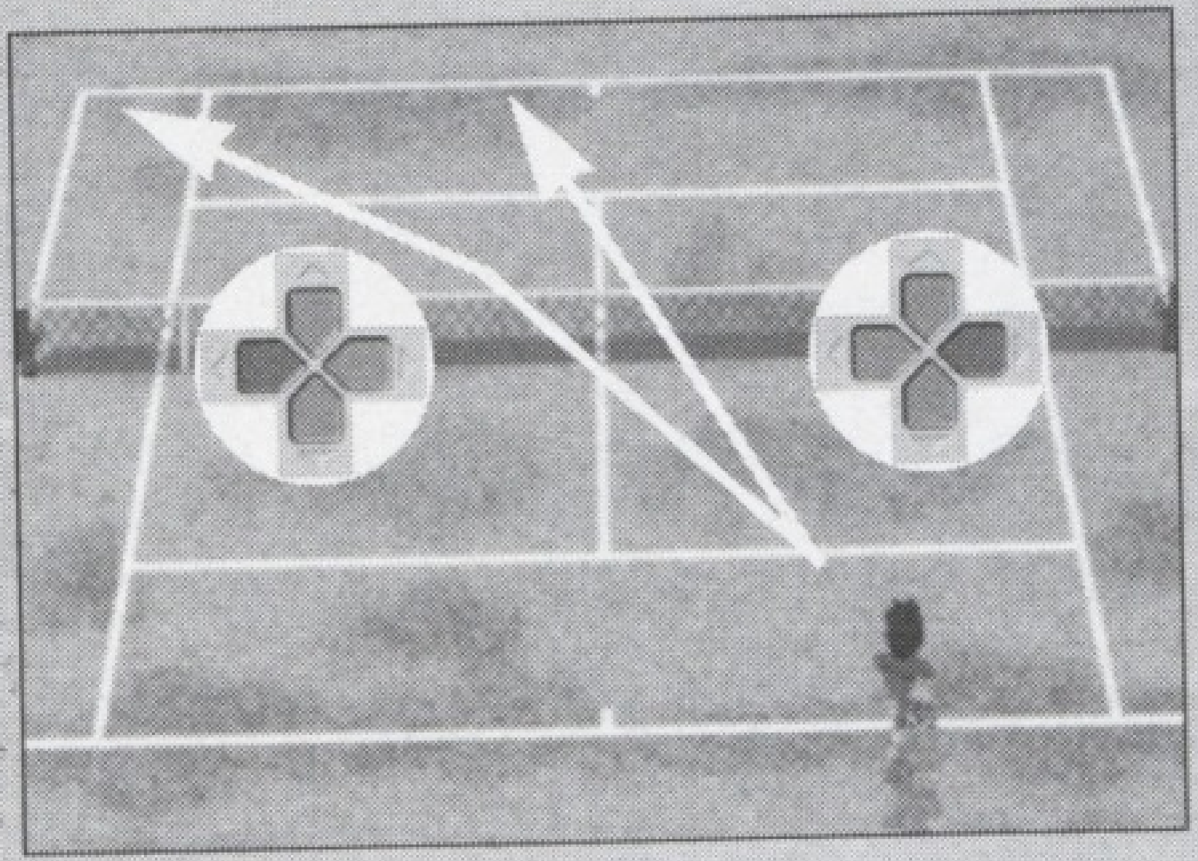
Before you serve, use the ← and → directional buttons to position your player on the baseline.

To start your serve by throwing the ball into the air, press the ○, ✕ or □ button.

While the ball is in the air, press the ○, ✕ or □ button in good time to hit a serve. It is important to time the second button press correctly. Press too soon and you will miss the ball completely; press too late and you will hit the ball into the net. So, practice this over and over!

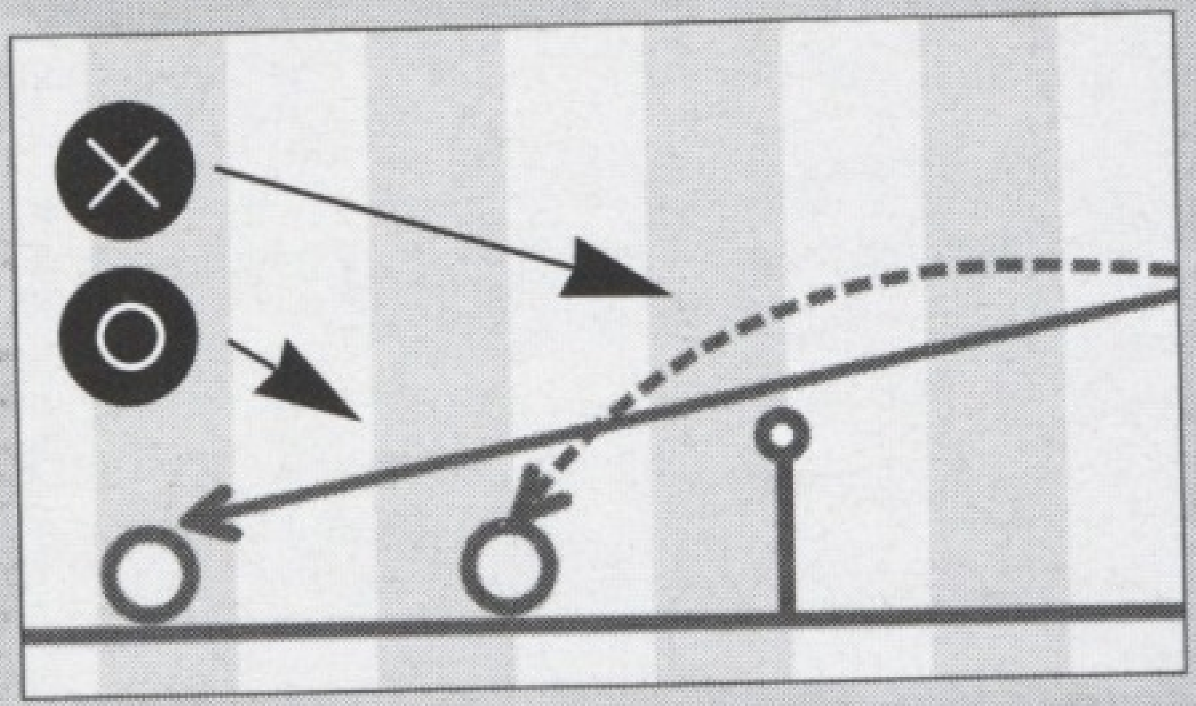
For an easy serve, you can use the △ button to perform an auto-serve. This is a slow serve which only requires one button press, and will land in the service area every time. This is great for beginners who want to get straight into a match.

CHECK POINT - Directing your serve



During your serve, press the ← or → directional buttons while the ball is in the air to direct your serve. The longer you press the directional button, the more sharply angled your serve will be. Also, hitting the ball in a high position will draw it across the court, and hitting the ball in a low position will drop the ball.

CHECK POINT - Using Hard and Slow serves



After throwing the ball in the air, you can hit a hard serve by pressing the ○ or □ button, or a slow serve by pressing the ✕ button. If you miss the first serve, it is a good idea to play safe and use the ✕ button to serve more accurately next time, or use the △ button to perform an Auto-Serve.

STROKE

CHECK POINT - Strength of the shot depends on the button you press

○ button = Hard shot •••• Hits quite a powerful shot. This will be your main shot. But be careful, it is easy to hit the ball out or into the net.

✕ button = Weak shot •••• Hits a slow shot. Easy for opponents to return, but easy to control and keep in play.

□ button = Super shot •••• This shot is extremely powerful, and takes time to charge up so you will need a lot of practice to perfect the timing. This shot also has an effect on the player as they have to regain their posture after making the shot.

Try to feint against your opponent by using a combination of Hard and Weak shots.

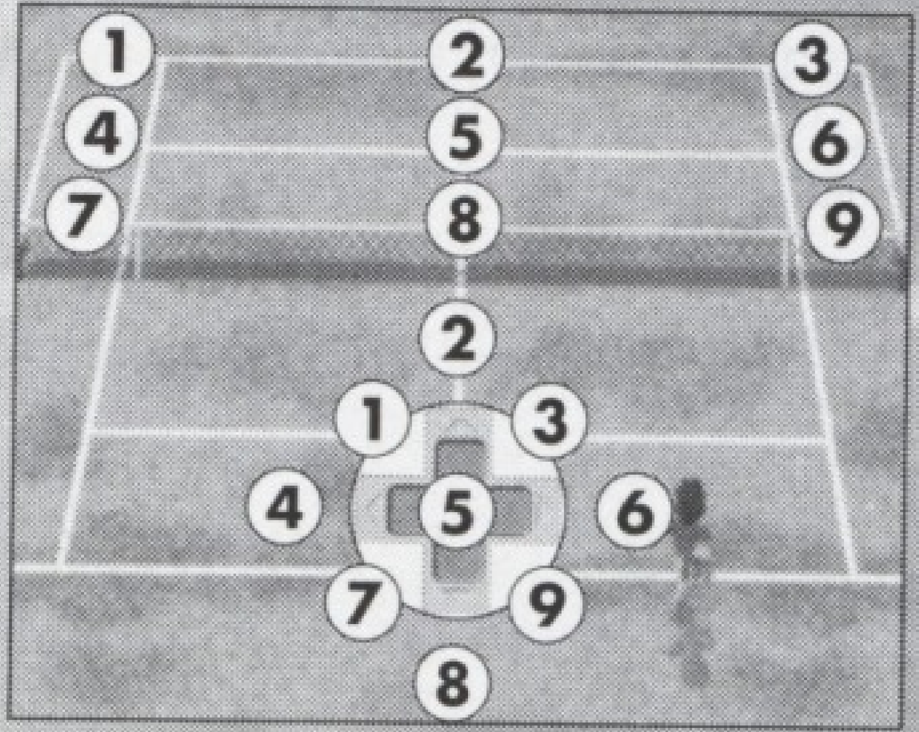
CHECK POINT - Footwork depends on the player you choose

Use the directional button to move your player about the court. Each player has their own speed of movement. Some can move quickly from side to side, others can move quickly from front to back. It is important to make the best use of each player's abilities to win.

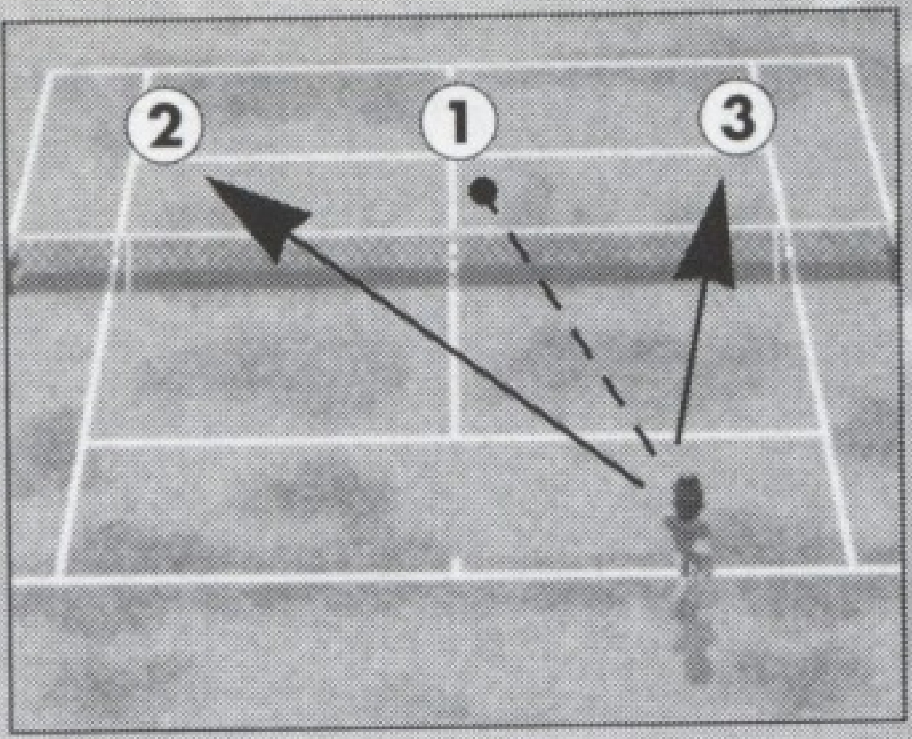
To move the player quickly from front to back or vice versa, quickly press the ↑ or ↓ directional button twice.

CHECK POINT - Directing a shot

You can direct a shot by pressing the directional buttons, just like the serve. The timing of a return will also have an effect on the path of a shot.



The direction pressed will roughly relate to the area numbered on the court. The situation will be reversed when playing from the opposite end.

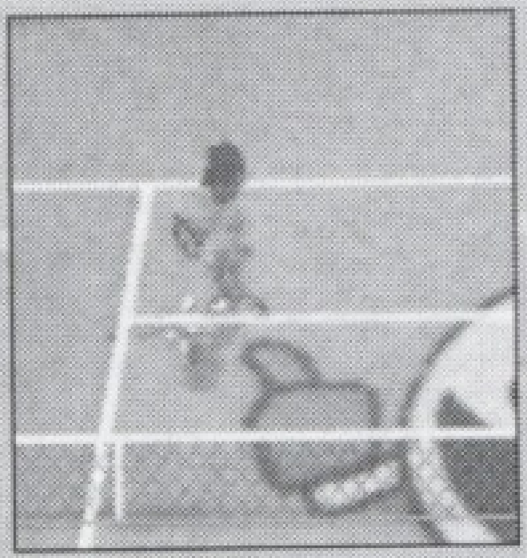


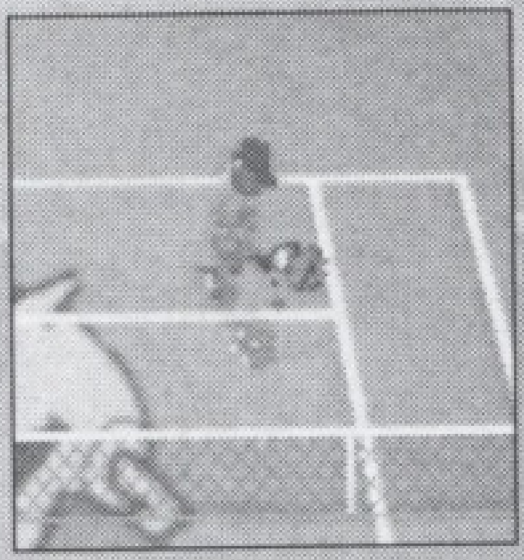
When hitting a return the path of the ball will be affected by the timing of your shot. 1. Hitting the ball naturally. 2. Hitting the ball early. 3. Hitting the ball late.

PLAYER ACTION

The Players are able to perform many types of actions, according to their position, characteristics, or how close the player is to the ball.

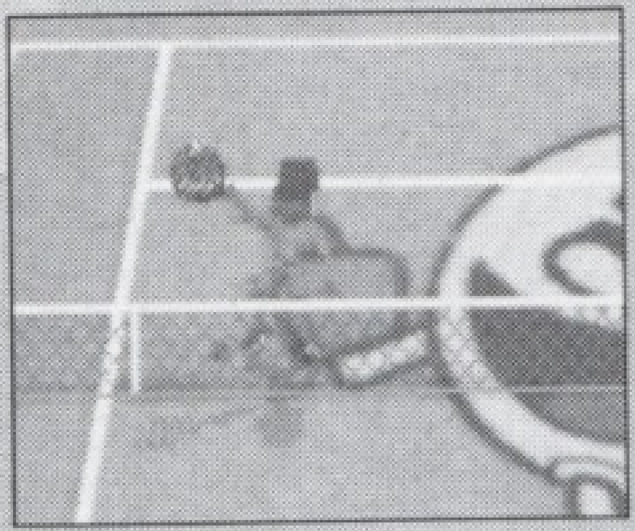
FOREHAND AND BACKHAND





If the player is right-handed, hitting the ball on the right side will be Forehand and hitting the ball on the left side will be Backhand, and vice versa for a left-handed player. Forehand and Backhand require the same control, but the path of a shot varies with the type of shot the player uses. The characteristics of each shot also vary with the player you choose.

VOLLEY



Usually performed when the player is close to the net. If you time your button press correctly, your player will return the ball before it touches the ground.

DIVING VOLLEY

Some players will dive to return a difficult ball, also when the player is close to the net. Some will do this action automatically, some will need manual controls.

How to perform a Diving Volley manually:

Press the directional button (in the direction of the ball) + O or X button twice. Make sure you press the directional button in the direction of the in-coming ball, or the player will dive to the opposite direction.

SMASH

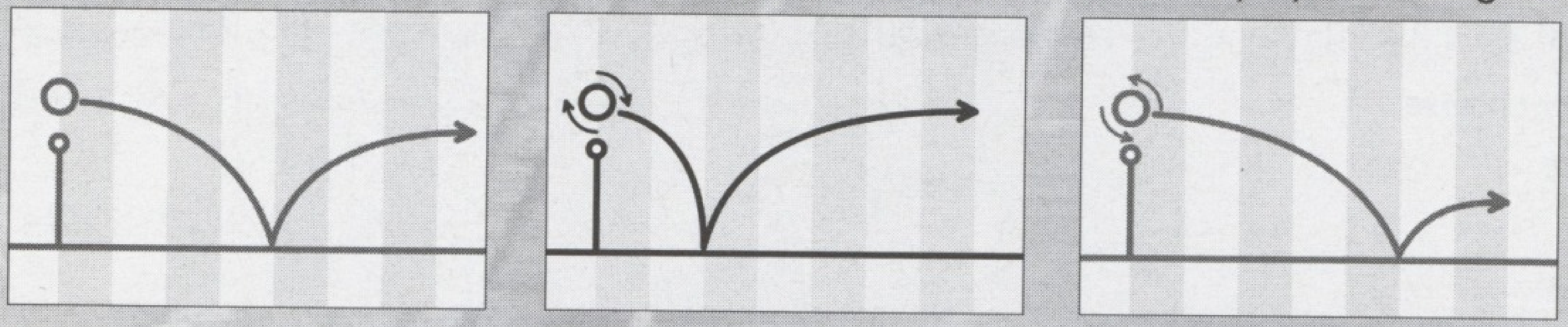
To play a smash, the player has to be directly underneath a high ball (*Note:* You cannot perform a backhand smash).

BACKWARDS SHOT

When the player is moving backwards and hits a ball, the player will perform a Backwards shot.

SHOT TYPES

You can affect the speed of the ball by pressing different buttons, but the type of ball a player returns, depends on which player you are using, and whether you're hitting the ball forehand or backhand. Try different players, and find out each players' strengths.



FLAT

Ball does not spin. Speed is fast, and drops naturally.

TOP SPIN

Ball spins forward. Ball will drop fast, and will bounce high.

SLICE

Ball spins backward. Ball will drop slowly, and will bounce low.

THE PLAYERS

Experiment with different players to find which one best suits your style of play.

ICONS

DIVING VOLLEY

AUTO: Will automatically dive for a far ball. Press the × or ○ button once.

OK: Manual dive. Press the × or ○ button twice to dive.

NO: Cannot dive.

FLAT / TOPSPIN / SLICE

OK: Manual shot control.

NO: Available shots have been predetermined.

FEMALE CHARACTERS:

DAVIES

Right-handed.

Diving Volley: NO

F/T/S: NO

KOURNIKOVA

Right-handed.

Diving Volley: NO

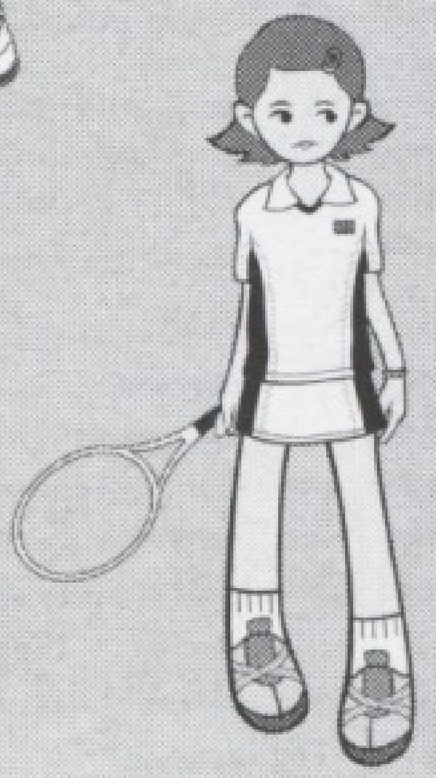
F/T/S: OK

SUMMERS

Right-handed.

Diving Volley: NO

F/T/S: NO



CELINE

Right-handed.

Diving Volley: AUTO

F/T/S: NO

TAYLOR

Right-handed.

Diving Volley: NO

F/T/S: NO

MAY

Left-handed.

Diving Volley:NO

F/T/S: OK

MAI

Right-handed.

Diving Volley: NO

F/T/S: NO

ALYSSA

Right-handed.

Diving Volley: AUTO

F/T/S: OK

JASMINE

Right-handed.

Diving Volley: NO

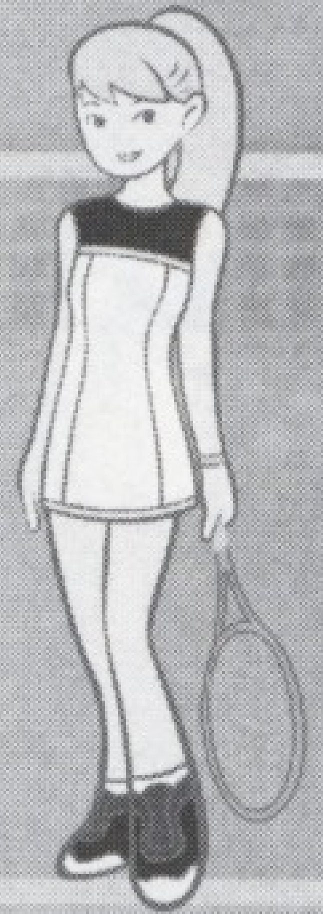
F/T/S: NO

JORDAN

Right-handed.

Diving Volley: NO

F/T/S: NO



VIKI

Right-handed.

Diving Volley: NO

F/T/S: NO

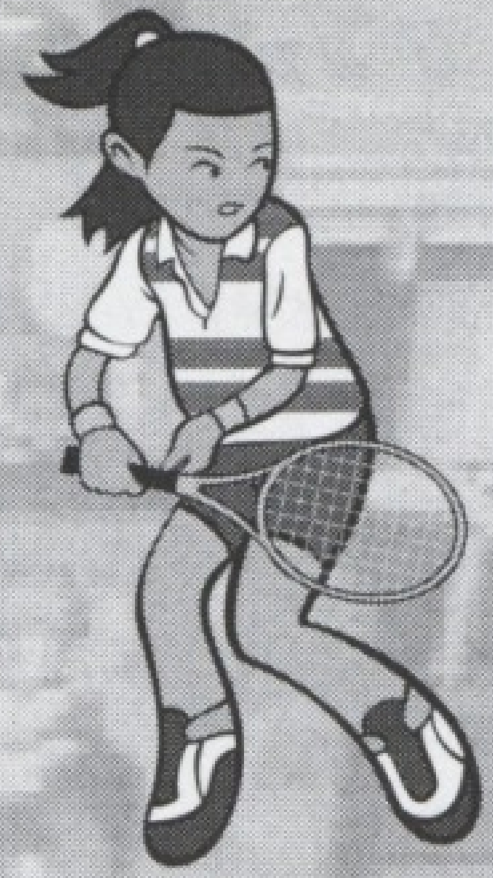
AKIKO

Right-handed.

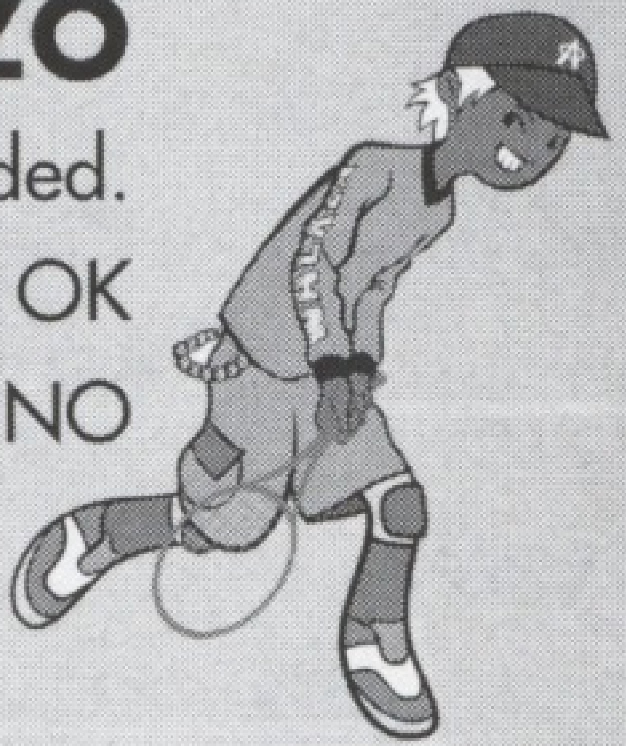
Diving Volley: NO

F/T/S: NO

MALE CHARACTERS:



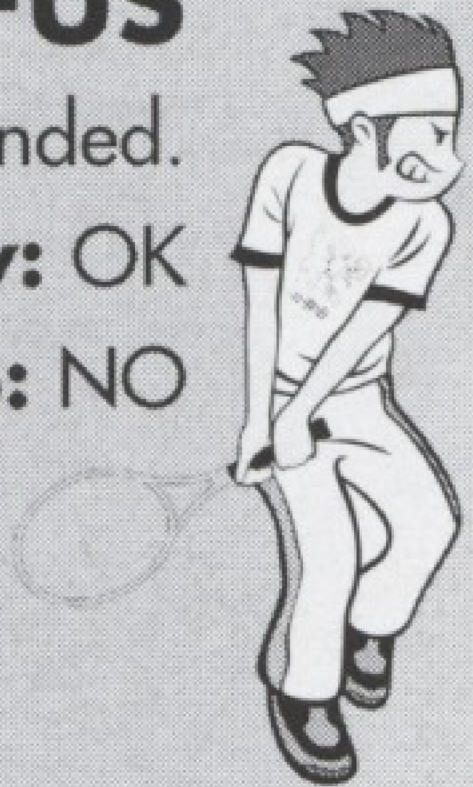
ROGERS
Right-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: NO



RENZO
Right-handed.
Diving Volley: OK
F/T/S: NO

CHAN
Right-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: OK

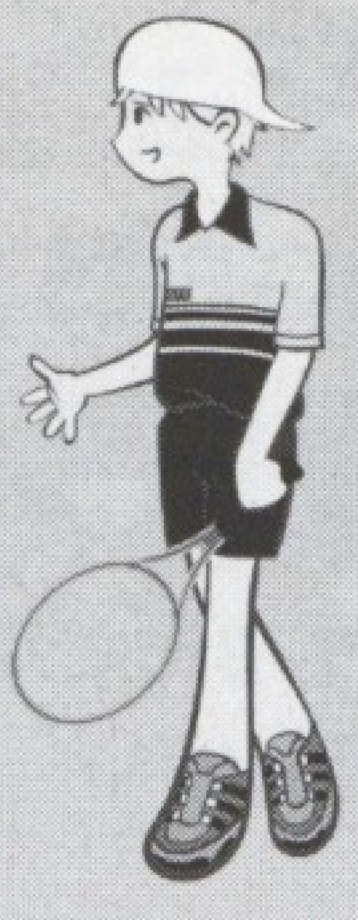
GOODMAN
Right-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: NO



RUFUS
Left-handed.
Diving Volley: OK
F/T/S: NO

DESOUSA
Left-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: NO

PETERS



Right-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: NO

MICHAELS

Right-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: NO

LINN

Right-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: NO

DANN

Left-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: NO

PIERCE

Left-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: NO

DIAZ

Right-handed.
Diving Volley: NO
F/T/S: NO

CHECK POINT - Automatic or manual shot control, depends on the player you choose.

Manual players can hit different types of shots using special controls. For automatic players the type of shots they can perform are predetermined. Experiment with different players to find out which these are.

If you use a manual player it will be much more like a real game of tennis.

MANUAL CONTROLS

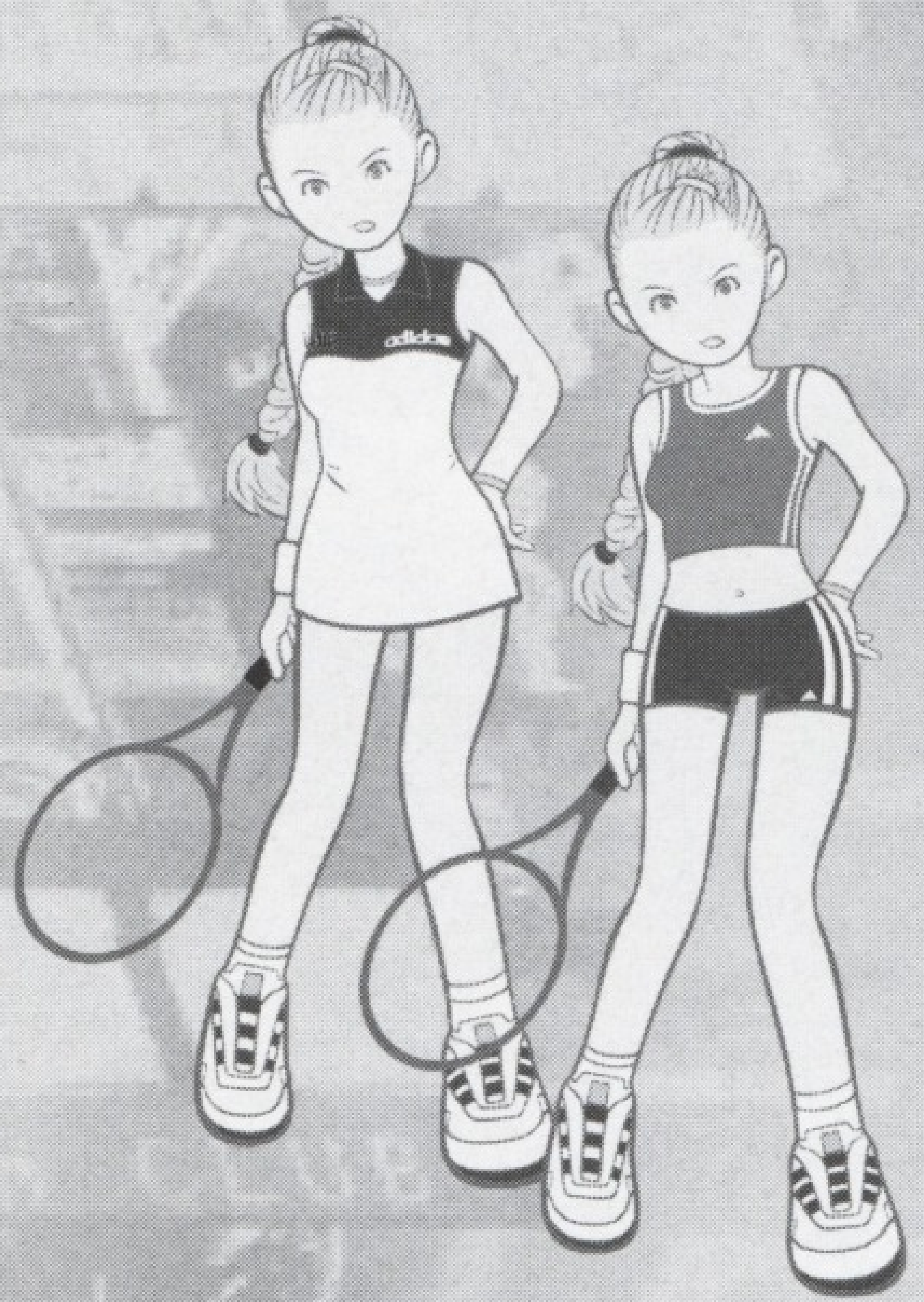
Top spin:	R1 + ○ button (Hard shot)
Flat:	○ button (Hard shot) = Hard flat
	✕ button (Weak shot) = Weak flat
Slice:	R1 + ✕ button (Weak shot)
Lob:	△ button

Playing tips:

You can earn new characters and new versions of Anna with different skills. Once you've earned a new character, press L2 & R2 together on the character select screen to reveal them.

ANNA KOURNIKOVA PROFILE

CAREER HIGHLIGHTS



Birthdate:	7/6/81
Born:	Moscow, Russia
Resides:	Florida, USA
Height:	5'8
Weight:	123 lbs.
Status:	Pro (October 1995)

1995-1999

- World Junior Champion at age 14; 1995
- Corel WTA Tour Most Impressive Newcomer; 1996
- Reached round of 16 at her first Grand Slam tournament (1996 U.S. Open)
- Reached Wimbledon semi-finals in her career debut in that tournament; 1997
- First ever player in modern era to consecutively defeat four Top 10 players in a single tournament (1998 Lipton Championships)

- First WTA Tour title: Doubles champion with Monica Seles at the 1998 Toyota Princess Cup, Tokyo
- First Grand Slam title: Doubles champion with Martina Hingis at the 1999 Australian Open
- Career singles wins over Martina Hingis, Steffi Graf, Lindsay Davenport, Monica Seles, Arantxa Sanchez Vicario and Conchita Martinez

Customer Service Numbers		POWERLINE **FOR GAME HELP**
• **Australia**	1300 365 911	**1 902 262 662*** **(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• **Österreich**	0450 199 000 500*	**0450 199 000 500*** **(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*
• **Belgique/België/Belgien**	011 / 280 996	**0900 000 00*** **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Danmark**	+45 33 26 68 10	**+45 33 26 68 10** *Åben Man-Tors 16.00-19.00*
• **Suomi**	(0660) 411 911 *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*	**0600 411 911** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*
• **France**	01 40 88 04 88	**08 36 68 22 02*** **(2,23 F la minute)*
• **Deutschland**	01805 / 766 977	**0190 578 578*** **(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Greece**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** **(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)*
• **Israel**	972 - 3 - 6465643	**972 - 3 - 6465643** **ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג** **קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00**

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• Italia	167 520 523	**166 808 808*** **(Se minorenne chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)*
• Malta	344700	**344700**
• Nederland	0495 544 562	**09 09 9 000 000*** **(0.99 Hfl./ min)*
• New Zealand	(09) 415 2446	**0900 97669*** **(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• Norge	2336 6600	**820 85 050** *Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.*
• Portugal	(01) 318 7450	**(01) 318 7450**
• España	902 102 102	**902 102 102**
• Sverige	587 610 00	**0719-310 311*** *Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal*
• Schweiz	0900 55 20 55	**0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet** **(Fr. 1. -/min.)* *Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.*
• UK	0990 99 88 77	**09064 765 765 (incl. NI)*** **Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Mando Analógico (DUAL SHOCK™)
Controlador Analógico (DUAL SHOCK™)
Αναλογικό Χειριστήριο (DUAL SHOCK™)
Analog Controller (DUAL SHOCK™)

PlayStation

Siente CADA UNO de los botes en la pista con el Mando analógico (DUAL SHOCK). - ¡Ahora también disponible en color negro, azul, gris y verde!

Sinta CADA salto com o Comando Analógico (DUAL SHOCK) - agora também disponìvel em Preto Diamante, Azul Ilha, Cinzento Fumo e Verde Esmeralda!!

Νιώστε ΚΑΘΕ αναπήδημα με το Αναλογικό Χειριστήριο (DUAL SHOCK) – τώρα διατίθεται επίσης σε Μαύρο του Διαμαντιού, Μπλε των Νησιών, Γκρίζο του Καπνού και Σμαραγδένιο Πράσινο!!

Feel EVERY bounce with the Analog Controller (DUAL SHOCK) - now also available in Diamond Black, Island Blue, Smoke Grey and Emerald Green!!

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

www.playstation-europe.com

DUAL SHOCK™

SCES-01833

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

711719787020